SUPER GAMEPOWER

NOVA CULTURAL ABRIL 95 - Nº 13 - R$ 4,00

MORTAL KOMBAT II: SANGUE NO 32X

GAMEPRO DIRETO DOS USA

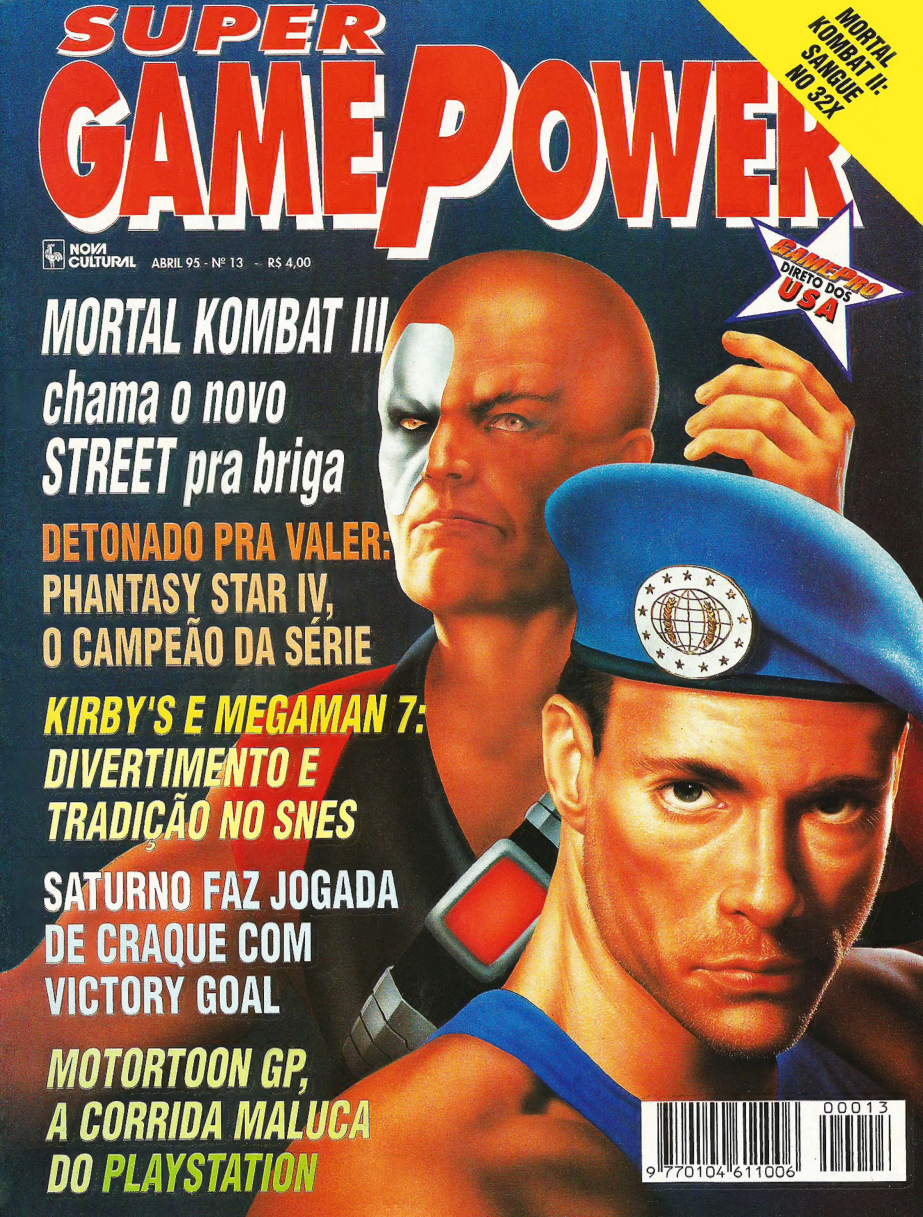
MORTAL KOMBAT III chama o novo STREET pra briga

DETONADO PRA VALER: PHANTASY STAR IV, O CAMPEÃO DA SÉRIE

KIRBY'S E MEGAMAN 7: DIVERTIMENTO E TRADIÇÃO NO SNES

SATURNO FAZ JOGADA DE CRAQUE COM VICTORY GOAL

MOTORTOON GP, A CORRIDA MALUCA DO PLAYSTATION



00013
9 770104 611006

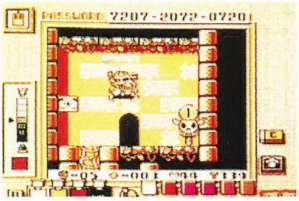
SUPER GAME BOY

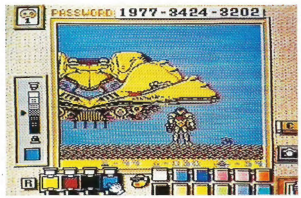
O GAME BOY EM CORES NA SUA TV.

Agora você pode jogar Game Boy em cores no seu Super Nes.

Game Boy no telão da sua TV.
Super Game Boy é um acessório genial e obrigatório para quem é fissurado por desafios. Basta colocar o game no acessório e conectar no Super Nes para ver o que é adrenalina de verdade. Imagine seus games favoritos de Game Boy na telona da sua TV, em cores escolhidas por você mesmo.

Mais games por menos grana.
Jogando com ele, você multiplica sua lista de games para Super Nes, que inclui ainda o incrível lançamento de Donkey Kong, o primeiro game especialmente





desenvolvido para Super Game Boy. Então escolha logo a cor e detone o start.

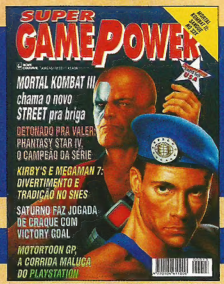
As cores que você queria no seu Game Boy.
Mas não se arrisque a colocar o vermelho. Donkey Kong odeia vermelho. Ou você quer vê-lo nervoso?

REVENDEDOR AUTORIZADO

GALPÃO DOS ELETRÔNICOS
CONDIÇÕES ESPECIAIS PARA VÍDEO LOCADORAS. TEL. 826-0022 FAX 826-1590

Super GAME BOY ACCESSORY

THE Best play Here
Nintendo
PLAYTRONIC



SUPER GAMEPOWER

JOGOS DESTA EDIÇÃO

MEGA	
Desert Demolition	34
Judge Dredd	23
Phantasy Star IV	72
Primal Rage	22
Radical Rex	32
Road Rash 3	60
Stargate	23
X-Men 2	35
SNES	
Der Langrisser	20
GP I, Part 2	58
Judge Dredd	23
Kirby's Dream Course	30
Lady Stalker	18
Metal Warriors	22
Micro Machines	58
Pitfall	68
Primal Rage.	22
Rockman 7	26
Speed Racer	29
Stargate	23
True Lies	28
Wing Commander II	22
Yuyu Hakusho Final	21
SEGA CD	
Bouncers	39
Popful Mail	38
JAGUAR	
Primal Rage	22
Syndicate	50
3DO	
Police Nauts	20
Primal Rage	22
Return Fire	44
Star Blade	45
ARCADE	
DarkStalkers' Revenge	24
Mach Breakers	21
Twin Bee Yahoo	19
32 X	
Corpse Killer (CD)	42
Mortal Kombat II	36
Primal Rage	22
NEO GEO	
A Próxima Glória	60
Double Dragon	54
Fatal Fury 3	16
SATURN	
Blue Seed	20
Clockwork Knight	46
Daytona USA	21
Gotha	23
Parodius Deluxe Pack	18
Primal Rage	22
Victory Goal	61
Virtua Racing Saturn	18
PORTÁTEIS	
Donkey Kong	52
Judge Dredd (GB,GG)	23
Kirby's Pinball.	53
Primal Rage(GB, GG)	22
Stargate	23
PLAYSTATION	
Arc The Lad	19
Bounty Arms	19
Extreme Power	19
Motortoon GrandPrix	48
Powerful Pro Baseball '95	59

SUMÁRIO

CIRCUITO ABERTO

O duelo dos 2 maiores jogos de luta, MK e SF, e o novo round da briga **12**

PRÉ-ESTRÉIA

DarkStalkers' Revenge, Fatal Fury 3 e mais 6 páginas de novidades **16**

GOLPE FINAL

Os golpes que faltavam para você detonar em X-Men **56**

SUPERGP DICAS

Como jogar com os mestres de Toushiden e de Virtua Fighter **62**

DETONADO

Pitfall para SNes e Phantasy Star IV (Mega), o RPG mais perfeito da série **68**

COMPUTER ZONE

Viaje com Enterprise em Star Trek e um preview de Dark Forces **78**

SUPERGP EXPRESS

A nova sensação do Japão, o desenho de Street Fighter **80**

FINAL STAGE

Um final que não acaba nunca pra você em Snatcher **82**

Ilustração de Capa: *Murilo Martins*

Depois de 15 dias de muita labuta, Marcelo Kamikaze preparou um superespecial de Phantasy Star IV (pág. 72)

Kirby's Dream Course (pág. 30), uma espécie de golfe bilhar, é diversão garantida

Todas as novidades do novo Mortal Kombat III estão nas páginas 14 e 15

Fatal Fury 3, que está chegando para o Neo Geo, é o destaque da seção Pré-estréia, na página 16

SUPER GP CARTAS

No ano em que o cinema comemora o seu centenário, a moçada que produz games não ia deixar passar barato a oportunidade. O chefinho aqui, que não é bobo nem nada, também ficou ligado no movimento e mandou a rapaziada dar uma atenção especial para Mortal Kombat III e Street Fighter - The Movie, dois jogos feitos com a tecnologia de ponta da digitalização de imagens. Aliás, os dois viraram filmes e devem pintar nas telas do país este ano. Na rota das novidades, o PlayStation e o Saturn ganham lugar a partir desta edição na seção de lançamentos. De quebra, mostramos com Phantasy Star 4 como se detona um jogo.

O Chefe

CARTA DO MÊS

Acompanho **SGP** desde o início e tenho a coleção quase completa. Algumas perguntinhas pro pessoal depois da mudanças no visual da turma:

1. Lord: por acaso você é sósia do Dee Jay? Você é idêntico a ele, só falta o Maximum na sua calça.
2. Marjô: não pense que é uma cantada, mas você estava gatíssima na edição 10. O novo visual te deixou mais linda. Dá para me mandar uma foto ou um autógrafo?
3. Marcelo: você ficou com cara de CDF! Disseram que você é um excelente fotógrafo, dá pra tirar uma foto da Marjô e me mandar?
4. Baby: você é careca assim mesmo ou te zoaram? Fiquei sabendo que você foi pra Califórnia. Tá podendo, hein?
5. Akira: Emagreceu, hein! Andou fazendo regime só pra impressionar a Marjô? Acho legal a SGP ter um ombudsman, apesar de não ter muitos erros
6. Chefe: com esse novo visual você ficou mais feio e ridículo do que já era anteriormente. Esse sapato de palhaço e essa cueca samba-canção... Qualé cara, esqueceu de pôr as calças?

Vou terminando, desculpem alguma coisa.

Tiago C.L. Rabello
São Paulo- SP

MB: fan-tás-ti-ca!! Lindo Tiago, adorei suas impressões sobre o novo visual da turma. Não sei porque, o resto do pessoal ficou meio bravo. Vai entender...

RECOMENDADOS
RIDGE RACER
DOOM (32X)
DAYTONA USA
SUPER PARODIUS

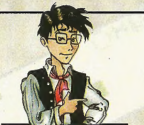
MARJORIE BROS

Nada melhor do que curtir a vida em velocidade e **Ridge Racer**, queridos, é um jogo perfeito para isso. Mas, como eu também não dispenso sair por aí matando uns marcianos, o **Doom** do 32X é outra boa pedida.

RECOMENDADOS
NBA JAM T.E.
AFTER BURNER COMPLETE
MEGA ROCKMAN WORLD
DOOM (32X)

LORD MATHIAS

Os brothers conseguiram melhorar o que já parecia perfeito com esse **NBA Jam T.E.**, um arremesso de 15 pontos, no último segundo do quarto tempo de jogo. Também tenho dado uma canja pro **After Burner Complete**.



RECOMENDADOS
PHANTASY STAR IV
FINAL FANTASY III
SNATCHER
BREATH OF FIRE II

MARCELO KAMIKAZE

Muita fantasia na cabeça e visual na córnea! Ando fissurado pelo **Phantasy Star IV**, que rendeu umas horinhas de trabalho extra este mês por conta do Detonado. Mas ainda perco umas noites de sono com o **Final Fantasy III**.

RECOMENDADOS
X-MEN
SAMURAI SHODOWN II
VIRTUA FIGHTERS 2
KILLER INSTINCT

BABY BETINHO

Não tem pra ninguém: **X-Men: The Children of the Atom** é mais do que detonante, é viciante! E olha que a concorrência está no nível de **Samurai Shodown II** e **Killer Instinct.** Haja braço pra tanta pancada!

SUPER GP RESPONDE

Quero comprar o Ultra 64, mas meu irmão diz que o meu computador é melhor em termos gráficos. É verdade? Há muita diferença entre um videogame de 32 bits para um de 64 bits? Vai haver um acessório que deixe o Virtual Boy colorido?

Carlos Henrique Oliva
Curitiba- PR

MK: ***caro Oliva, boas dúvidas. Seguinte: dependendo da placa de vídeo do seu computador, o PC pode ter gráficos melhores. Mas a jogabilidade do Ultra dá de dez. O processamento do 64 bits é mais rápido. A Nintendo não vai lançar o VB colorido, pois é muito caro.***

Eu desafio o chefe a responder esta carta. Será que ***SGP*** vai fazer este gol? Saturn: quantos jogos já possui? Qual o preço do jogo **Daytona USA**? Dá para 2 jogadores ao mesmo tempo? É igual ao do Arcade?

Wagner Barbosa
São Paulo - SP

CHEFE: desafiozinho fácil. Bate-bola rápido: o Saturn já tem uns 30 jogos; US$ 70,00; sim; até mais!

E aí turma, o chefe anda muito nervozinho? Bem o que eu quero saber é sobre o 32X. Eu ligo para todos os lugares e não encontro respostas. Então pensei que a solução seria procurar ***SGP***. Algumas perguntas:
1. Qual o preço do 32X nacional e do importado?
2. Há alguma previsão de jogo de futebol para 32X e qual o melhor dos já lançados?
3. A Nintendo vai lançar algum aparelho igual ao 32X para SNes? Publiquem esta carta para evitar um suicídio.

Rodrigo Galeote
São Paulo - SP

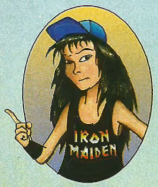
CHEFE: ando calmo, Rodrigo, e vou dar uma de CVV evitando seu suicídio. O 32X nacional custa R$ 399,00 e o americano US$ 180,00. De futebol, nada previsto. O campeão até agora é o After Burner. Quanto a um similar do 32X para SNes, nada consta.

O que é multimega CD-X, o 32X pode acoplar-se a ele? Como o 32X pode rodar CD se não há entrada para isso?

Otávio Remédio
São Paulo - SP

MK: o CD-X é Mega e o Sega CD num console só. Para rodar o CD, é só ligar o Sega CD no Mega com o 32X. Abraço.

AKIRA E. AGORA



Essa de mudar o imposto dos carros importados parece ter afetado a redação que, na edição 12, transformou **Primal Rage** em um jogo de Jaguar, quando o certo é Arcade. A polêmica ficou por conta de algumas cartas - a maioria de mães - que não gostaram dos cards de garotas por acharem muito picantes. Caros leitor e leitora, escrevam e dêem sua opinião sobre o assunto.

POUCAS & BOAS

Olá pessoal! Sou leitor assíduo da revista e queria que vocês respondessem minha carta, pois já é a sexta que eu mando. Estou insatisfeito porque vocês publicam poucos jogos de Mega Drive, sendo que vários títulos foram lançados. Desculpe a franqueza, mas eu quero que ***SGP*** continue sendo a nº 1 sempre!

Daniel Fonseca
São Paulo - SP

MK: Daniel, a questão é que os lançamentos da Sega não são só para o Mega Drive. Temos dado destaque também para o Sega CD e para o 32X. E publicamos a maioria dos jogos que você listou. Abraço.

E aí galera, tudo em cima? Essa é a primeira vez que escrevo, mas não vai ser a última, pois critico ou elogio qualquer detalhe. Estou escrevendo para elogiar a revista, que é completa e atualizada, e para citar seus dois únicos defeitos: a falta de jogos para Nes e o pouco número de jogos para PC.

Fabiano Malheiros
Maceió - AL

MB: jogos para NES não vão ser mais lançados, Fabiano, 95 é a despedida do console. Quanto ao PC, o problema é que ainda é pequeno o número de pessoas que tem computador em casa.

E aí galera! Dei o maior valor para o novo estilo da revista. Tá um arraso. Cada dica de fera, meu! O especial de jogos de luta veio pra arrasar quarteirões! Tô detonando tudo, principalmente o **King of Fighters 94**. Pra terminar, vou logo mandando um beijão pra Marjorie e um aperto de mão pro chefe, Lord, Baby e Kamikaze, é claro!

Veridiano da Costa Viana
Fortaleza - CE

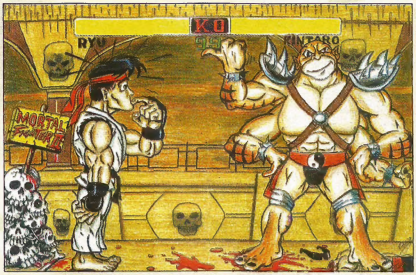
CHEFE: só dá pra agradecer, grande Veridiano!

SUPER GP CARTAS

ARTE NO ENVELOPE

Helcio Rogério Leite, de Feira de Santana, na Bahia, conseguiu fazer um desenho tão bom quanto o jogo que ele escolheu, o X-Men. Por causa disso, cartucho de SNes para ele, mais do que merecido!

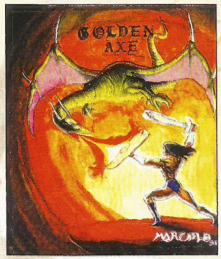
O pessoal do correio não queria aceitar o envelope do Hélio Rogério Leite, de Feira de Santana, BA, mas nós achamos tão fera que fomos logo premiando o cara!



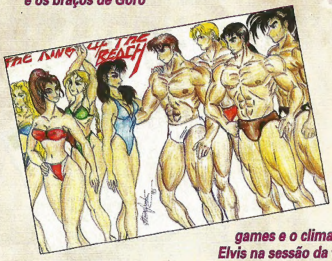
O baiano José Carlos Bomfim Neto, de Salvador, mostra sua predileção quando o assunto é jogo de luta

Jubei em "Um Entardecer de Sangue", desenho de Rogério de Andrade, de Castelo, ES

Marcelo Amaral Gomes, do Rio de Janeiro, RJ, faz Sonic e companhia atazanarem a alma e os braços de Goro



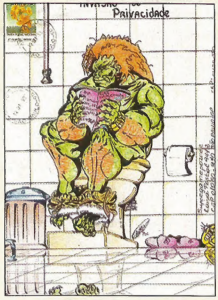
As cores do dragão de Marcelo Gracindo, Petrópolis, RJ



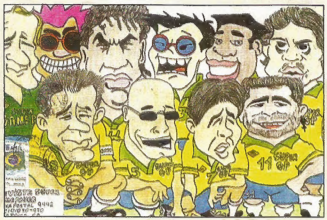
O Allisson de Freitas, de Brasília, DF, juntou games e o clima de filme do Elvis na sessão da tarde

Baraka aplica seu talento de esteticista dando ênfase ao vermelho, por Adriano Mendes, de Paranaguá, PR

Este mês foi o Blanka que teve sua privacidade devassada. Obra do Paulo Henrique Oliveira, SP, SP

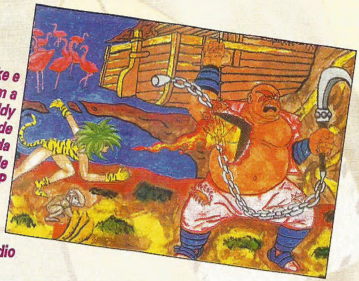


Robson Cruz, de Salvador, BA, bota mais Samurai Shodown na parada

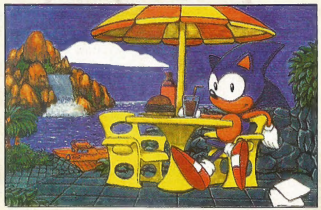


A Marjorie ficou P da vida com o Marcus Vinícius Fonseca, de Brasília, DF, por não ter sido escalada na seleção dele. Ela acha que tá jogando mais que o Romário

Earthquake e Felicia invadem a praia de Diddy Kong. Desenho de Roberto Alves da Costa, de Guarulhos, SP



Sonic Vida Mansa, por Cláudio Prates, Montes Claros, MG



As cartas para esta seção devem ser enviadas com nome completo, telefone, idade, endereço e CPF do leitor ou de seu responsável

OS JOGOS DESTA EDIÇÃO E MUITOS OUTROS, VOCÊ ENCONTRA AQUI.

O QUE ERA BOM FICOU MULTI MELHOR

MULTI GAMES

GAMES & MULTIMÍDIA

A mais completa locadora de games, mudou de nome para ficar ainda melhor

Os mais recentes lançamentos: Sega CD, Neo Geo Jaguar, 3DO, e CD-ROM. E o mais completo acervo de cartuchos de Mega e Super NES.

Rua Serra do Japi, 859 - Tatuapé
Tel.: (011) 941 9957 - São Paulo - SP

(Antiga Progames Tatuapé)

SUPER GP CARTAS

CLASSIFICADOS

Fitas de **Mega**, **Mega CD** e **Super Famicon** japonesas, jogos de luta, ação e RPGs como **Shining Force**, **Actraiser**, **Rise of the Dragon** e **Landstalker**. Vendo ou troco. Tratar com Fernando pelo fone (011) 727-2890, Santana do Parnaíba, SP.

Vendo os games **SSF 2** (R$ 50), **MK II** (R$ 50), **Donkey Kong** (R$ 60) e **outros games de SNes**. Tratar com Flávio, fone (011) 277-8176, São Paulo, SP.

Troco o cart **The Flintstones**, para Master, por **Back to the Future II** para o mesmo sistema. Tratar com Leonardo Oliveira, fone (011) 919-9454, São Paulo, SP.

Vendo cartucho **Fifa Soccer** para SNes por R$ 45. Tratar com Alexandre ou Tânia, fone (011) 413.7890, Santo André, SP.

Vendo fita **Super Mônaco GP** para Mega Drive por R$ 70 ou troco pela fita **Ayrton Senna's Super Mônaco GP**. Tratar com Tibério Lobo, fone (011) 885-3105, São Paulo, SP.

Vendo um **Phanton System** com **18 fitas**, todas na caixa, um **adaptador J 72**, uma **pistola Laser Gun** e um **Game Boy** com as fitas **Super Mario Land** e **World Cup** Tratar com Márcio, fone (021) 205-0079, Rio de Janeiro, RJ.

Troco **Street Fighter 2 Turbo** original para SNes, por **Bart's NightMare** Tratar com Fabiano de Souza, fone (021) 394-5528 (recados com d. Bela), Rio de Janeiro, RJ.

Troco **Super Shinobi 3** (Mega japonês) por **Road Rash 2** (Mega). Tratar com Bruno Silva, fone (011) 822-0268, São Paulo, SP.

Troco um **Super Nintendo** completo por um **Neo Geo** Pago a diferença. Tratar com Elí Soares, rua José Botelho de Carvalho, 91, Campo Limpo, São Paulo, capital.

Vendo **cartuchos** para **Phanton System (Nes 72 pinos)**. Preço a combinar. Interessados podem procurar Marcus Paulo, fone (021) 267-7683, Rio de Janeiro, RJ.

Vendo **Mortal Kombat** para Master System por R$ 20 e **X-Men** para Mega Drive por R$ 45. Tratar com Rodrigo, fone (0242) 42-5769, Petrópolis, RJ.

Vendo **Super Nes** com **dois controles** e mais os carts **Super Street Fighter II**, **Mortal Kombat II**, **Fifa Soccer** e **Super Mario World**. Tratar com Alan Pereira de Sousa, fone (021) 208-0853, Rio de Janeiro, RJ.

CLUBES

Está sendo inaugurado o mais novo clube de games para você que gosta de ficar sabendo de tudo que rola no mundo dos games (Mega, Sega CD, Master e Game Gear). Nós temos um jornalizinho mensal com muitas dicas e carteirinha. Também fazemos trocas, vendas e compras entre nossos associados (cartuchos, videogames etc.) e sorteamos prêmios a cada certo número de associados. Os interessados devem enviar R$ 1,00 e duas fotos 3X4 para Game Mania club, travessa prof. João Dias Cardoso Sobrinho, 41, Taubaté, CEP 12070-020

GAME DÉIA

O jogo chama Kings of The New World. O enredo é o seguinte: um tirano e seus seguidores impõem o medo e o terror na Terra, constituindo uma oligarquia. Mas um grupo de lutadores, cansado de tanta destruição, resolve lutar contra eles. O jogo é tipo RPG, com toques de ação. Os golpes são pulos, socos e chutes. Mas, lutando contra os mestres, você ganhará magias e giratórias. Os cenários são a esfinge de Gizé, a torre de Pisa, o Coliseu, em Roma, e a Acrópole, na Grécia. Tudo com efeitos 3D. Os lutadores são de várias partes do mundo.

Altay Lino de Souza
São Paulo- SP

MALUCO BELEZA

Caros incentivadores fiscais do macrocosmo do videogame: intrigado com a oferta cada vez maior e a curva ascencional do segmento que movimenta milhões de dedos por minuto, resolvi escrever-lhes para sanar uma dúvida de ordem superestrutural. Qual a função social do videogame? Gostaria de saber do chefe se esta é uma questão de Estado ou se pode ser livremente regulamentada pelo mercado. Aguardo ansiosamente vossa resposta.

Arlindo Iluminado
Mais Valia- PE

CHEFE: *caro Iluminado, no mínimo já teríamos cumprido nossa função social só por tê-lo encontrado e recomendá-lo- como estamos fazendo- à equipe econômica do FHC e do PeFeLÊ. O resto é pura sociologia econômica, vulgo nhenhenhém.*

DICA DO LEITOR

Consegui terminar o jogo Dr. Robotnick's Mean Bean Machine para Mega Drive e estou enviando os passwords para se chegar até o estágio 13.
Fernando de Paiva, Campinas- SP

MB: *Nando, estamos publicando os passwords do level Hardest, o mais difícil. A foto eu preferi guardar só pra mim, querido.*

LEVEL HARDEST

2- azul, azul, verde amarelo
3-verde, amarelo, verde, cinza
4- roxo, roxo, vermelho, devil
5- verde, vermelho, roxo, azul
6-roxo, cinza, verde, amarelo
7-azul, roxo, verde, devil
8-cinza, roxo, devil, amarelo
9-roxo, verde, devil, cinza
10-verde, azul, amarelo, devil
11-verde, roxo, devil, vermelho
12-vermelho, verde, devil, azul
13- vermelho, vermelho, cinza, amarelo

Faça como todo cara esperto. Escreva sempre para Supergamepower!! O chefe quer saber sua opinião sobre as mudanças na revista.

SUPERGAMEPOWER
Caixa Postal 9442
São Paulo, SP
CEP 01050-970

RPG Estou com problemas com Shining Force II. Não sei como abrir a pssagem da North Cave para pegar a espada de Achilles e derrotar o gigante Taros. O inventor que diz ter bombas não me dá as malditas. Pelo amor de Deus, me ajudem!

Rafael Fontana Gunther
Jaraguá do Sul- SC

MK: o lance é o seguinte, localizando: canoa → enfrente a Lula → vá para Leste → encontre o arqueólogo → obtenha a Wood Panel → use-a na árvore em Ribble → pegue a espada de Aquiles.

JOGO FRÁGIL

A galera feminina continua botando a boca no trombone. Já o chefe parece que anda mais é correndo da raia quando o assunto é a mudança de nome da seção. Enquanto isso, as garotas dão seu recado.

Querida Marjorie, como vão as coisas? Fala pro chefe parar de pôr anúncio machista na revista. E porque não vem mais posters? Tirando isso, a revista está ótima, sempre com notícias em primeira mão. Chega de conversa e vamos à pergunta: existe algum truque para **Sonic & Knuckles**. Estou desesperada, formando calo nos dedos, tentando zerá-lo.

Júlia Caram Sfair
Porto Ferreira- SP

MB: *Julinha, o chefe é incorrigível. Já no caso do Sonic, o caminho mais fácil é jogar com o Knuckles.*

Tenho 12 anos e adoro videogame. Que tipo de jogo você gosta? Já teve algum namorado que gosta de videogame como você?. Que jogo de tiro você me aconselha?

Adriana Amaral
Salvador- BA

A carioquinha esperta Helena Cristina Brito, dez anos de games e praias, mostra o colorido da sua fissura pelo joystick

MB: *linda, linda! Adorei sua cartinha, dri! Eu gosto muito de velocidade, jogos de corrida e coisas simpáticas, tipo* ***Super Mario****. Namorados que gostassem de games eu já tive, mas é bom trocar o assunto nessas horas. Um jogo de tiro bem legal é o* ***Twin Bee****.*

Oi, meu nome é Helena, tenho 10 anos e gostaria que vocês botassem meu desenho na revista. Tenho um Mega e um Sega CD. No Mega, estou quase fera no **Mortal Kombat II**, no **Sonic & Knuckles** e no **Sonic 2**. Não tem **Alone in the Dark** para Mega?

Helena Cristina Brito
Rio de Janeiro- RJ

MB: *bela Helena, um charme seu desenho. Gostei tanto que pedi destaque pra ele. Quanto ao* ***Alone in the Dark****, não temos notícia de que vá sair para Mega.*

MAIS UM ROUND DA GRANDE BATALHA DO VIDEOGAME: DEPOIS DE STREET FIGHTER - THE MOVIE, A ATRAÇÃO É IMORTAL KOMBAT III. OS DOIS CAMPEÕES ESTÃO NAS 4 PÁGINAS A SEGUIR. ENQUANTO ISSO, O PLAYSTATION MOSTRA A CARA NOS EUA...

Parodius finalmente pode sair nos EUA com o lançamento do PlayStation

PLAYSTATION SE PREPARA PARA ARRASAR NOS EUA

O lançamento do PlayStation, o console da Sony, nos Estados Unidos, será ancorado por mais de 100 softhouses norte-americanas. A Sony,de mudança para Foster City, na Califórnia, divulgou recentemente a lista das companhias . Nela figuram os nomes das grandes empresas no ramo como Acclaim, Virgin Games, Electronic Arts, Activision, Crystal Dynamics, Lucas Arts e Maxis. As companhias já obtiveram 300 licenças japonesas, sendo que só o trio Capcom-Namco-Konami possui cerca de duzentos títulos em desenvolvimento.

A Acclaim já se antecipou ao lançamento do sistema e já está anunciando alguns de seus produtos para o Playstation, incluindo o Frank Thomas "Big Hurt" Baseball, a trilogia Alien e Batman Forever. Especula-se, também, que a empresa esteja pensando no lançamento de Mortal Kombat III para o novo console. Não está anunciado, mas seria quase obrigatório

O PlayStation promete acirrar a briga entre os novos consoles nos EUA

GEX, O JOGO MAIS ESPERADO DO 3DO

A Crystal Dynamics confirmou: o tão esperado GEX para o 3DO deve mesmo sair em abril. A empresa adianta que este será um dos visuais mais realísticos já feitos para videogame, graças ao uso da vídeocompressão, sistema usado pela Duck Corp, de Nova Iorque. Normalmente, a vídeocompressão causa a perda de qualidade no vídeo, mas o processo True Motion S da Duck se aproxima à qualidade broadcast em 29 frames por segundo. A Crystal Dynamics é a primeira companhia a dominar esta tecnologia para o 3DO.

Gex, um dos caras mais esperados no 3DO

PROGRAMA DE VIDEOGAME: DO PANTANAL PARA O BRASIL

Os games estão estourando mesmo por toda parte. Em Campo Grande, MS, Francisco de Lagos, um dos sócios da produtora Vídeo Brasil Central, encabeça a iniciativa de fazer um programa de auditório voltado para os fãs de VHS e de games, é claro. "A primeira etapa do projeto consiste em veicular o programa, batizado Vídeo & Game Clube, regionalmente, através da TV Guanandi, retransmissora local da Rede Bandeirantes. Se tudo der certo, passamos a transmitir em cadeia nacional", planeja Lagos. A Torcida Uniformizada dos Games torce para que tudo dê certo e que o pantanal exporte a idéia.

HITACHI LANÇA SEU SATURN

O console se chama HiSaturn e foi lançado dia 1º de Abril. É compatível com os consoles da Sega e da JVC, mas possui placas de Photo CD e Vídeo CD embutidas e custa US$ 650. A Hitachi lançou junto um pack de karaokê e uma TV Wide Screen com uma entrada chamada Saturn. Você conecta o videogame nele e os dois funcionam com a TV. Preço: US$ 900.

ADAPTADOR DE VÍDEO CD

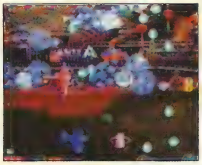
Para quem tem o Saturn da Sega ou da JVC e quer assistir Vídeo CDs, sua opção é o Vídeo CD Decorder, da JVC. A placa é de última geração, rodando o padrão de Vídeo CD versão 2.0. A placa tem vários recursos para edição. É, pelo jeito a era da multimídia chegou aos consoles de última geração.

SATURN SATURN SATURN SATURN SATURN SATURN SATURN SATURN SATURN

SEIS GIGANTES COMANDAM FEIRA DE ARCADES

Fevereiro é mês de feira de arcades no Japão: a AOU Amusement Expo mostrou o que se vai jogar em breve. Os maiores estandes eram das 6 gigantes, Capcom, SNK, Konami, Namco, Taito e Sega. A Capcom trouxe o sucessor de **DarkStalkers,** o **Night Warriors**, **Cyber Bots** e **X-Men**, todos devidamente apresentados em ***SGP***. A Sega veio com **Sega Rally**, **Golden Axe The Duel** e **Virtua Striker**, um futebol com polígonos. A Namco apresentou o **Out Foxies**, em que você é um assassino profissional, além de **Mach Breakers**. As maiores novidades da SNK são **Fatal Fury 3** e A Próxima Glória. A Konami marcou presença com seu novo **Twin Bee Yahoo**! Fora isso, o destaque foi **Elevator Action Return**.

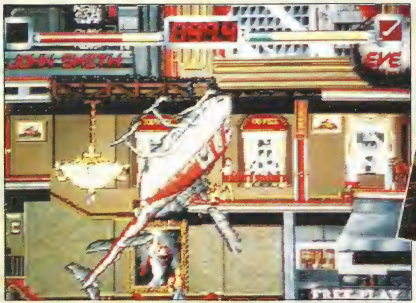
Patrulha Ultra: um jogo de tiro com as naves da série



P-47 Aces: os Mustangs estão de volta com melhores armas

Elevator Action Returns: o clássico dos clássicos

Virtua Striker: futebol que usa a tecnologia de polígonos em que a Sega é especialista



The Outfoxies: um duelo mano-a-mano com revólveres

Sega Rally: fantástico jogo de Rally, herdeiro de Daytona USA

GUERRA DE CAMPEÕES DOS FIGHTING GAMES CHEGA À TERCEIRA GERAÇÃO

Se você nunca ouviu falar de **Mortal Kombat** e **Street Fighter**, você deve ter passado os últimos dez anos em profunda meditação nas montanhas do Nepal ou anda velejando por aí com o Amir Klink. A briga entre os dois está longe de terminar. O mais recente "round" dessa batalha se trava nas telas de cinema. Do lado dos "guerreiros mundiais", Van Damme e Raul Julia, na outra ponta da corda, Cristopher Lambert. Qual o filme é melhor? Bom, isso é problema para os críticos de cinema. Aqui o assunto é videogame.

DUELO DE TITÃS

Definir qual é o melhor entre as duas feras seria uma injustiça, mesmo porque, os jogos nasceram em épocas diferentes. **Street** foi precursor. É verdade que o primeiro arcade, lançado em 1987, não causou furor. Para soltar o famoso "shoryuken" de Ken, os jogadores tinham de mexer freneticamente o controle. Acertar o oponente era uma questão de sorte. Foi em 91 que começou a revolução, **Street Fighter II** chegava aos arcades. Golpes incríveis, magias, jogabilidade perfeita, possibilidade de criar as suas próprias técnicas. O rei dos jogos de luta. As imitações foram inevitáveis, mas nunca chegaram nem perto do original. Até que, finalmente, em 92 apareceu algo diferente. Personagens digitalizados, cenários sombrios e muita, mas muita violência mesmo. **Mortal Kombat** chegava para desafiar o trono de **Street**. Sentindo a ameaça a Capcom lançou variações do seu super hit: **Champion Edition** (um pouco antes de MK) e Turbo. A Midway contra ataca com **Mortal Kombat II** e finalmente nascem as versões Super e Super Turbo.

ROUND 3 - FIGHT

Em briga de concorrentes, quem ganha é o consumidor. **Mortal** e **Street** dividem o público. Há árduos defensores de ambos os lados, o que acirra mais a briga. Ninguém quer perder. E os novos produtos já estão por aí: **Mortal Kombat III** pela Midway, **Street Fighter Zero** pela Capcom e a versão "The Movie" lançada pela Gamestar.

MORTAL KOMBAT

STREET FIGHTER

STREET FIGHTER III

DE VOLTA PARA O FUTURO

A Capcom encerrou em definitivo a série **Street Fighter II**. Nada melhor que lançar sua continuação. **Street Fighter III**, diriam os especuladores. A Capcom pegou todos de calças curtas e resolveu voltar ao passado. Ryu está de cabelos vermelhos, Ken exibe longos cabelos e Sagat tem marca no tórax, mesmo sendo anterior ao **Street I**. Fora eles, estão confirmados: Chun Li (bem novinha), Adon (**SF I**), braço direito de Sagat, Birdie (**SF I**), punk inglês, e Nash, amigo de Guile morto antes de **SF II**. Os gráficos do novo Street são mais simples que os da série **Street II**. Pelo jeito a Capcom gostou dos gráficos de **X-Men** e **DarkStalkers**. Portanto, pode-se esperar uma animação bem legal. Os golpes devem ser bem reduzidos em relação a **SSF II X** (Turbo): nada de Super Combos e aquelas coisas todas. Mas o jogo possui uma barra auxiliar. Para que serve, só a Capcom sabe.

Ken, na versão da série de desenhos

Ken trava uma luta mortal contra Sagat, estranhamente com as marcas no peito

A velha rivalidade de Ryu e Ken vem desde Street Fighter Zero

Chun Li, mais novinha que nunca, também aparece

Os lutadores Adon, braço direito de Sagat, e Birdie, o punk, estão de volta. Eles apareceram no Street Fighter I

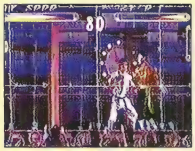
Guile na série da TV

Esse cara é o Nash. É aquele amigo de Guile que havia morrido em Street II

GAMESTAR CARREGA O PIANO

Ao contrário do que pode parecer, **Street Fighter, The Movie**, o jogo, foi inteiramente produzido pela desconhecida GameStar.

Chun-li vem com um arremesso de arrepiar



Ryu e Vega num pega de primeira

A Capcom apenas assessora o jogo dos personagens digitalizados de **Street**. O jogo é um negócio da Capcom of America, que está trabalhando em separado da Capcom japonesa.

O novo vôo sumô de Honda, que atravessa o adversário

Blade, um dos novos lutadores, contra Bison

Cammy e o capitão Sawada

Sagat enfrenta o ex-secreto Akuma

MORTAL KOMBAT

Esta é a tela em que se pode acionar a maioria dos kódigos secretos

O TERCEIRO CAPÍTULO DE UM CLÁSSICO

Apesar das disputas, os gamemakers são unânimes ao afirmar que o sucesso de um jogo está ligado a sua história. Por isso, a cada versão de **Mortal Kombat**, os cabeças do projeto, o programador Ed Boon e o artista John Tobias, esmiuçam todos os detalhes possíveis para "imortalizar" o enredo de um dos melhores games de luta de todos os tempos. **Mortal Kombat III** será lançado este mês no arcade, com novo visual e jogabilidade. Grandes surpresas!

Shao Khan e sua mulher descansam depois de um dia de muita destruição

KOMBATE BÁSICO

Como a maioria das séries, a história de **MK** segue sempre a mesma linha. Para Tobias, "o que envolve um enorme trabalho é a criação do jogo e dos personagens. "Por quase um ano nos ocupamos só com a jogabilidade, personagens e desafio". Tanto trabalho não é à toa. **MK III** promete vir recheado de inovações: serão 14 lutadores, dois chefões, incluindo Shao Kahn (agora selecionável) e dois personagens secretos.

A mulher de Shao Khan enfrenta outro novo personagem, ainda sem nome

Kung Lao, Sub-Zero, Jax, Liu Kang e Rayden estão presentes, como em **MK II**, e Sonya retorna do **MK I**. Cage, Baraka, Scorpion, Mileena e Kitana foram descartados.

A LENDA CONTINUA

O roteiro de **MK III** é coisa de cinema: Shao Kahn é um mestre marcial que consegue abrir um portal ligando o nosso presente com o Além, e planeja a dominação total. Percebe-se de imediato a influência dos gráficos e elenco na história. Como a luta se passa nos dias de hoje, muitos dos cenários reproduzem ambientes urbanos. Segundo Tobias, o mundo começa a se transformar em Além e Shao Kahn pretende escravizar todas as almas, mas o plano físico será preservado. Os deuses estarão protegendo os lutadores do Mortal Kombat, os únicos que não são afetados. Além do

roteiro principal, muitas sub-histórias ajudam a contextualizar a participação confusa dos kombatentes. Como, por exemplo, para explicar a ausência de Sonya e Kano no **MK II**: em **MK I**, Sonya capturou o vilão Kano, mas eles ficaram presos no Além. Em **MK III**, eles escapam para a terra, onde Sonya terá a ajuda de Jax para recapturar Kano. Com 9 novos personagens para jogar, os fãs já podem festejar. Os nomes dos novos guerreiros não foram divulgados, mas Boon e Tobias concordaram em dar

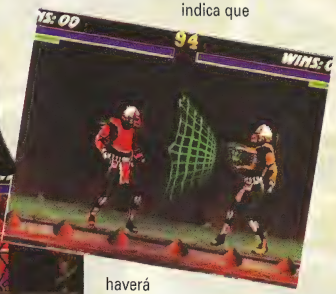
Dê um look nos novos movimentos de Mortal Kombat III. Animal!

cibernéticos. Em **MK III**, Sub-Zero exterminou o clã de ninjas chineses Lin Kuei. Em retaliação, os Kuei enviaram dois ninja robotizados para matá-lo. Shao Khan não pode controlá-los, mas você pode jogar como um deles. Os dois terão movimentos diferentes, com um único especial. Dois novos personagens femininos competirão com Sonya. Um será a rainha de Shao Khan, que constará no menu.

Jax vem agora com novas armas biônicas, que lhe permitirão lançar mísseis e projéteis

Jax pega Sheeva com um soco super-sônico. E essa Sheeva? Teria ela algum parentesco com Goro?

Será o primeiro personagem feminino com golpes aéreos. Sua longa cabeleira branca poderá ser usada como arma. Tobias admite que " haverá um personagem como Goro, mas mesmo nós ainda não sabemos muito sobre ele" Há também planos para incluir personalidades como personagens secretos, como em NBA Jam. Tudo indica que



haverá um cruzamento de personagens de Killer Instinct com **MK**. **Mortal Kombat III** está programado para estrear nos arcades em abril. Baby Betinho já está engatilhando uma supercobertura para os próximos números de ***SGP***. Prepare-se!

algumas informações a ***GamePro/SGP***. Um lutador é espadachim que sobreviveu ao exílio no Além, imposto por Shao Kahn. Após o seu triunfo, Shao Kahn enviou alguns guerreiros para elimininar os sobreviventes. Vencedor contra o exército de Shao, este personagem luta agora empunhando duas espadas, uma em cada mão. Diferentemente de Baraka, suas lâminas lembram mais as espadas tradicionais. Suas sequências possuem um longo alcance. Sub-Zero perdeu seu sósia, Scorpion, mas ganhou dois clones

MK TEM ATÉ SHOW INTERATIVO

A partir de julho, Mortal Kombat: The Live Tour, vai para a estrada com show ao vivo e interativo, planejado para durar até maio de 96. A turnê cobrirá 150 cidades norte-americanas. Os ingressos custarão US$ 10. No começo do show, Shang Tsung abre o campeonato, num misto de música, show de mágica, ginastas e mais de 20 artistas marciais. Para garantir o lado interativo, a platéia será convidada a participar. Para completar a alegria dos gamers, cenas de **MK III** serão exibidas num telão, mostrando códigos exclusivos e transformando o palco numa imensa arena high-tech.

Pré-Estréia

Os jogos de luta e corrida são os destaques do mês. Fatal Fury 3 (Neo Geo) e DarkStalkers Revenge (Arcade) massacram. Daytona USA e Virtua Racing aceleram as emoções no Saturn.

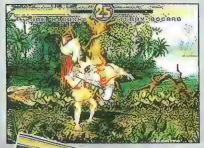
FATAL FURY 3

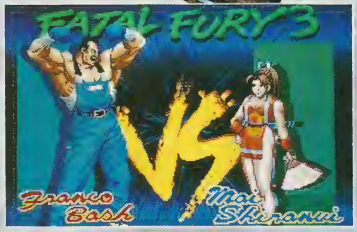
SNK

LUTA

NEO GEO

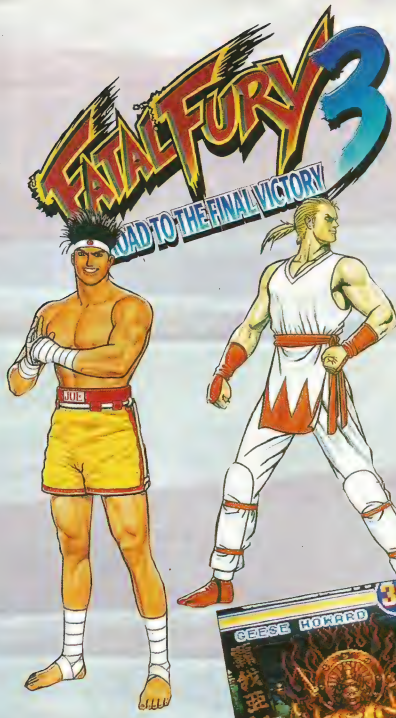
Sucesso nos games e nos desenhos, a série **Fatal Fury** coleciona prêmios. Nesta sua quarta versão, Terry e sua turma terão que lutar pelo pergaminho que só deve pertencer ao mais forte lutador(a) do mundo. São 10 lutadores (além dos mestres) a escolher. Do time veterano temos Terry, Andy, Joe, Mai e Geese. Os novos participantes incluem Bob Wilson, um brasileiro que luta capoeira, Franco Bash, ex-campeão dos pesados de



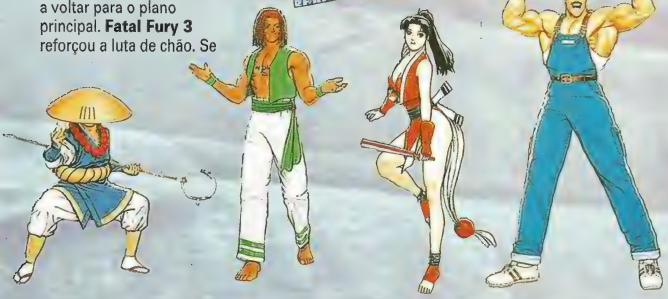


266 Mega
Já disponível no Arcade
Lançamento previsto para abril no Neo Geo e Neo Geo CD

kick box, Blue Mary, mestre de sambo, uma luta de origem russa, Hon Fu, policial de Hong Kong e Soukaku Motizuki, um caçador de demônios. O sistema de dois planos tradicional da série evoluiu: agora são 3 planos. O central é o principal e,



paralelo a ele, existem mais dois planos. O lutador pode fugir para um deles, mas o outro não pode persegui-lo. Porém, existem ataques que podem acertar o cara que está localizado no outro plano. Depois de um certo tempo, o jogo obriga o fujão a voltar para o plano principal. **Fatal Fury 3** reforçou a luta de chão. Se arremessar o inimigo, você pode seguir com uma chave de braços, por exemplo. O inimigo pode escapar da sequência. A SNK incorporou os combos normais, mais ou menos como em **DarkStalkers**. Os antigos lutadores ganharam novos golpes (perderam alguns também). **Fatal Fury** promete ser um jogo bem movimentado, incorporando alguns elementos de ataque em três dimensões, o sistema de três linhas (sway lines). Supertítulo da SNK.



VIRTUA RACING SATURN

TIME WARNER INTERACTIVE

CORRIDA

SATURN

Grande sucesso do arcade, Mega e 32X, **Virtua Racing** chega ao Saturn pra valer. Esta versão deverá ser próxima à do arcade. A Time Warner promete colocar ao todo 9 pistas e 5 tipos de carros. Um jogo para aqueles que pensam que já sabem tudo sobre o grande clássico.

CD ROM
Sem previsão de lançamento

PARODIUS DELUXE PACK

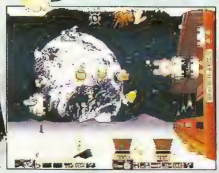
KONAMI

TIRO

SATURN

Idêntico ao pack lançado para PlayStation. As principais diferenças são o tamanho da tela, a retirada da "paradinha" antes de lutar com os mestres e do pause quando o segundo jogador entra durante a partida. O resto é a mesma versão da esculhambação que fez rir milhares de jogadores.

CD ROM
Disponível em maio



LADY STALKER

TAITO

RPG/AÇÃO

SNES

Taito e Climax se juntaram para trazer um jogo tipo **Land Stalker** (Mega Drive), com um ponto de vista pouco ortodoxo (diagonal), usado, por exemplo, em **Equinox**. Lady Stalker é um RPG com muita ação e comédia (digamos que é um Parodius de **Land Stalker**). Mas agora você não está sozinho nesta aventura.

20 Mega
Já disponível

BOUNTY ARMS

DATA WEST — **AÇÃO**

P.STATION

CD ROM
Já disponível

Jogo estrelado por "caçadores de recompensa". **Bounty Arms** prima pela variação de ação com uma arma parecida com um chicote. A arma serve, além de atacar os inimigos, para pegar itens e rebater tiros. O scroll é vertical com um sistema bem tradicional. Originalmente programado para PlayStation.

EXTREME POWER

PROFIRE — **TIRO**

P.STATION

Jogo de tiro 3D num campo enorme. A estratégia se torna importante no decorrer do jogo. Elementos de RPG foram incorporados como experiência. Assim, as armas podem ganhar level e ficar mais fortes. Pode-se também de trocar as especificações da nave, colocando placas novas.

CD ROM
Sem previsão de lançamento

ARC THE LAD

SONY CE — **RPG**

P.STATION

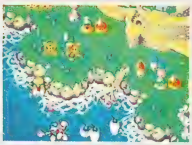
Aventuras de Arc, um herói que parte para salvar o mundo. O sistema de batalha foi batizado de Field Battle System. Detalhes não foram confirmados, mas deve ser bem dinâmico e seu senso de estratégia será requisitado. A epopéia é em duas partes, sendo possível usar os dados dessa versão em sua continuação.

CD ROM
Sem previsão de lançamento

TWIN BEE YAHOO

KONAMI — **TIRO**

ARCADE



Para comemorar o décimo aniversário da série **Twin Bee**, a Konami preparou um jogo espetacular. Trata-se do **Twin Bee Yahoo**. O sistema que o tornou um clássico foi retomado: scroll vertical, tiros para inimigos aéreos e terrestres e o engate das naves. Os gráficos são ultra-coloridos (outra característica da série) em tons pastéis, que criam uma atmosfera bem "meiguinha". Mas não se deixe enganar pelas aparências, pois o jogo é bem mais difícil do que aparenta. Claro, toneladas de itens, power-ups e naves foram incluídas. Mais um clássico da Konami que retorna à cena.

Sem previsão de lançamento

POLICENAUTS

KONAMI — **ADVENTURE**

3DO

A Konami (do clássico **Snatcher**) lança seu novo adventure para 3DO. Vindo dos computadores PC Nec, versão que fez muito sucesso, **Policenauts** traz o mesmo clima de **Snatcher**. No estilo adventure, que pode ser definido como um livro interativo, gráficos e sons são a alma da obra. Quanto a isso o 3DO e a Konami não terão problemas, pois a máquina tem muito a oferecer. Como aconteceu com o **Snatcher** do PC Engine, a Konami lançou um Pilot Disc do jogo. O Pilot Disc contém personagens, histórias, mundo, enfim um banco de dados completo do superlançamento. Além disso, traz uma entrevista com o "staff" executivo da Konami, que executou todo o projeto do jogo. Como aperitivo, mostra uma pontinha do game para que se possa sentir o que rola no universo de **Policenauts**.

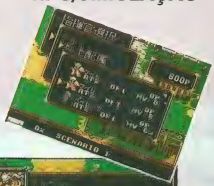
CD ROM
Pilot Disc disponível
Sem previsão de lançamento

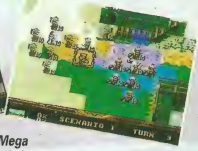
DER LANGRISSER

MASAYA — **RPG/SIMULAÇÃO**

SNES

RPG-estratégia estilo **Shining Force** e **Fire Emblem**. Uma das particularidades da série **Langrisser** é poder contratar mercenários para ajudar na sua batalha. São mais de 50 tipos. Há um comandante por batalhão e a força dos soldados depende de seu chefe. Os personagens principais podem usar magias.





16 Mega
Sem previsão de lançamento

BLUE SEED

SEGA — **RPG**

SATURN

Baseado na obra do desenhista de 3x3 Eyes. **Blue Seed** é um RPG que abusa das cenas visuais. A batalha é baseada em cartas (lembrando o RPG **Dragon Ball Z** para SNes). Definida a ação a ser executada, entra em cena uma animação de tela inteira. Os cenários do jogo são originais. **Blue Seed** dá uma palhinha de como vão ser os RPGs da nova geração.

CD ROM
Já disponível

MACH BREAKERS

NAMCO — **ESPORTE**

ARCADE

Em 2079, a tecnologia corria solta e o ecossistema estava sendo destruído. Aí começaram a aparecer os Numans, super-homens capazes de superar todas expectativas. A Olimpíada Numan Athletics foi aberta para explorar seus limites. Trocando em miúdos, o jogo é um Olimpic Gold de super-homens.

Sem previsão de lançamento

YUYU HAKUSHO FINAL

NAMCO — **AÇÃO**

SNES

Segunda versão do jogo de luta baseado na obra de Yoshihiro Togashi, o desenhista de mangá (HQ japonesa) que mais vende por lá. Além de novos personagens esse jogo traz inovações do tipo golpe estonteante, que deixa o adversário grogue com um golpe só. Foi empregado um sistema de Fatality. Basta matar o oponente em determinadas condições e um movimento final será acionado.

24 Mega
Já disponível

DAYTONA USA

SEGA — **CORRIDA**

SATURN

CD ROM
já disponível

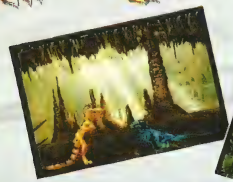
O mais fantástico jogo de corrida de todos os tempos no Arcade faz sua aparição agora no Saturn. A equipe AM2 conta que a conversão demorou porque existia uma grande diferença de especificação técnica entre o Saturn e a placa Model 2. Mas a versão doméstica foi melhorando dia-a-dia e o resultado (quase) final é o que se vê: algo muito parecido com o Arcade. Os pontos de visão ainda podem sofrer alterações: pode ser incluída uma visão aérea à moda de outro campeão das pistas, **Virtua Racing**. A Sega pretende lançar simultaneamente o Sega Saturn Racing Controller, um controle do tipo volante. Agora é botar a mão na massa e mandar ver pra saber se a coisa vai pegar mesmo.

PRIMAL RAGE

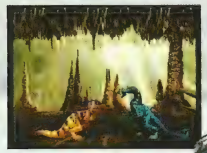
TIME WARNER INTERACTIVE ***LUTA***

SNES **3DO** **JAGUAR** **G.BOY** **G.GEAR** **32X** **MEGA** **SATURN**

O arcade sensação do ano passado vai ter lançamento quase simultâneo para oito sistemas domésticos. Este fighting game traz modos diversificados e sete dinossauros, com 70 movimentos diferentes para cada um deles! A Time Warner foi além das simples sequências e "fatalidades" e garantiu o show, com gráficos desenvolvidos a partir de modelinhos de massa e animados em estações gráficas de última geração.



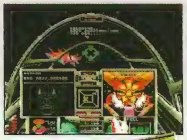
Lançamento previsto para agosto para Mega, SNes, Game Boy e Game Gear. Previsto para setembro para 32X CD, Saturn, 3DO e Jaguar



WING COMMANDER II

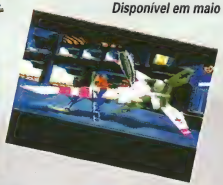
FCI ***TIRO ESPACIAL***

SNES



Wing Commander II: Vengeance of the Kilrathi é a sequência do popular jogo para PC lançado no ano passado para o 3DO e Sega CD. Neste simulador espacial você tem de enfrentar diversas campanhas abrindo fogo contra a frota dos Kilrathis. A visão de cockpit incrementa a ação com monitores de radar, sistema de armas e mapas.

Disponível em maio



METAL WARRIOR

KONAMI ***ADVENTURE***

SNES

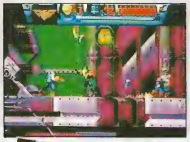
No ano de 2102, um combate se inicia entre os gigantescos Battledroids. Escolha um entre os seis modelos e, no modo para um jogador, parta para as nove missões no estilo plataforma. Cada battledroid possui um repertório único de armas e golpes. No modo versus, a ação decola com muitas surpresas e backgrounds futuristas.

Já disponível

JUDGE DREDD

ACCLAIM — **AÇÃO**

SNES MEGA G.BOY G.GEAR



Bem-vindo ao pós-apocalíptico século XXII. Correr e atirar em 12 fases empolgantes de ação/aventura, isto é **Judge Dredd**. Baseado nos quadrinhos da DC Comics, o jogo da Acclaim conta com estágios bem variados, incluindo um simulador em Mode 7.

Já disponível

STARGATE

ACCLAIM — **AÇÃO/TIRO**

SNES MEGA G.BOY

Considerado o Guerra nas Estrelas dos anos 90, Stargate virou sucesso de bilheteria e atraiu a atenção da Acclaim. O side-scrolling tradicional de plataformas traz como atração maior os cenários inspirados no filme. As fases de nave em Mode 7 ajudam a quebrar um pouco a monotonia da jogabilidade.

Já disponível

GOTHA

SEGA

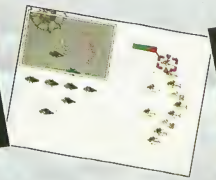
SATURN

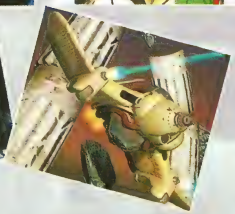
TIRO

Já disponível no Japão

Combate aéreo regado com o melhor da ficção científica. Você lidera um esquadrão de espaçonaves que luta contra uma força desconhecida. Sua prioridade para o ataque é acertar na formação, para desconcertar a investida inimiga. Durante as batalhas você pode mudar as formações ou checar o status de naves isoladas.

Falta de combustível e armamentos são fatores críticos que você deve gerenciar bem para tentar garantir a vitória. Os gráficos foram traçados com polígonos renderizados e computação gráfica.





DARKSTALKERS' REVENGE

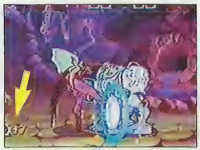
CAPCOM

ARCADE

LUTA

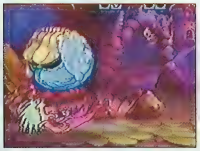
Hsien-Ko ataca com seu golpe fatal. Huitzil, agora controlável, não tem escapatória

Os monstros de **DarkStalkers** voltaram! E podem estar em apuros. Demitri, Morrigan, Felicia e companhia dividem o palco com 2 novos personagens: Hsien-Ko, uma Kyonsee (espécie de Zumbi) e Donovan, o caçador de DarkStalkers. Além deles, Huitzil e Pyron podem ser controlados pelo jogador, totalizando 14 lutadores. O sistema básico vem de **DarkStalkers** e **X-Men**: combos normais, defesa aérea e cancelamento de defesa são alguns exemplos. A barra Special sofreu grandes alterações: uma vez cheia, não decresce com o tempo. A barra enche várias vezes, podendo ser "estocada". Em **DarkStalkers**, se um golpe especial fosse utilizado com a barra cheia, resultaria em outro mais forte, automaticamente. Em **DarkStalkers' Revenge** você aciona esse golpe quando quiser. Claro, se houver estoque, os fatais podem ser acionados a qualquer hora. Na defesa automática a máquina responde em um número limitado de vezes. Mas se você defender o golpe manualmente, o número permanece intacto. O novo



A defesa automática é contabilizada no canto da tela

O auto chain combo é uma maneira fácil de fazer combos



Todos os lutadores podem atacar o lutador caído

Agora você pode levantar após um deslocamento no chão

Donovan

Este caçador de DarkStalkers é uma mistura de humanos e demônios. Com sua espada pode evocar os espíritos.

Lord Raptor

O zumbi voltou com um fatal tipo NBA e um golpe em que ataca com sua serra elétrica.

Anakaris

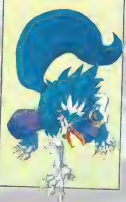
Ficou mais esquisito. Ganhou um fatal em que cria um buraco no chão e um outro em que ele se divide.

Huitzil

O seu fatal é uma artilharia pesada. Seus golpes básicos são os mesmos e tem um que confunde o oponente.

Jon Talbain

Perdeu o golpe fatal mas ganhou dois. Em um ele se multiplica e no outro é um canhão animal.

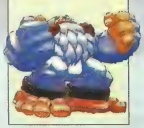


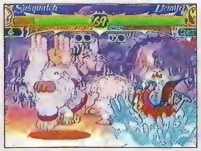
Bishamon

Em um de seus golpes faz um seppuku (cortar o abdômen com a espada) no inimigo. Fora isso, não mudou muito.

Sasquatch

Ganhou um fatal hilário: faz escorregar numa poça de gelo, cair, afundar e tomar uma rabada de baleia.





Note que a barra Special se tornou "estocável", podendo ser utilizado a qualquer hora

Todos os lutadores ganharam golpes, inclusive fatais para aumentar a gama de opções

O novo fatal de Felicia consiste em chamar as amiguinhas e fazer uma "geral" no inimigo

Lord dá uma de Jordan e enterra a Morrigan num lance NBA

VAMPIRE HUNTER

sistema de combos normais, o chain combo (combo corrente), foi acrescentado. Você pode fazer do jeito tradicional, que consiste em "ligar" os golpes apertando de modo ritmado os botões correspondentes. Esse é o chain combo manual. Mas se pressionar os 3 botões de soco, acontece um combo com os 3 socos: esse é o chain combo automático, que é mais fraco. Todos os lutadores tem golpes que pegam o lutador caído, como o Skull Javelin de Lord Raptor em **DS**. Mas todos podem levantar rolando, como acontece em **X-Men**, para escapar de tais golpes. Se usar um especial quando levantar, a máquina indica "reversal". Em **DS' Revenge** foi acrescentado o "guard reversal", caso cancele a defesa. E a nova placa ainda está em processo de elaboração!

300 Mega Já disponível

Donovan mostra que não veio para brincar. Olha só o fatal do cara!

Hsien-ko

Esta espécie de zumbi luta para livrar sua mão do espírito das trevas. Para isso deverá derrotar todos os DarkStalkers.

Felicia

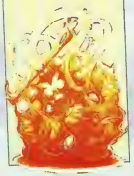
Com seu fatal ela chama suas companheiras e fazem uma "geral" no pobre inimigo. Poucas mudanças.

Demitri Maximoff

Também foi pouco mudado. Seu novo fatal consiste em lançar, a partir de sua capa, morcegos.

Pyron

Agora pode ser controlado, mesmo perdendo muito de suas forças. O seu fatal cria um cosmos na tela.



Victor Von Gerderheim

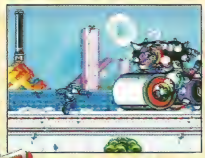
Suas rasteiras ganham mais voltagem. Com ajuda de seu criador, Victor consegue atirar eletricidade.

Morrigan Aensland

Ganhou um fatal em que Morrigan se multiplica e faz uma movimentação espelhada.

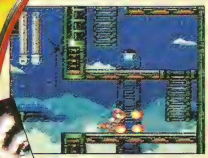
Rikuo

Mais fatais para o monstro : um consiste em envolver o inimigo com uma bolha e o outro e um maremoto.

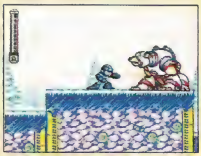


Eles cresceram, e muito!

O inferno está de volta



Novas habilidades



Esse cão morde?

Por Marjorie Bros

Mega Man é a série mais longa da história do videogame. São quinze jogos só para o Nintendo! E a Capcom não dá sinal de que vai parar, lançando agora este **Mega Man 7** para o SNes. Que bom!

CÃO QUE LATE E MORDE

Com o Doutor Willy atrás das grades, Mega Man estava prestes a se aposentar.

Eis que surge o exército-robô do cientista para libertar o mestre. O game incorpora elementos da série original e truques das versões X. Rush, o aliado canino de Mega, está de volta com novas habilidades, latindo para alertar Mega sobre as áreas escondidas. As mudanças estão nos chefes de fase, cada vez mais difíceis. O resto continua seguindo o mesmo padrão side-scrolling com gráficos em cartoon. Eu, como não perco uma do robozinho da Capcom, já descolei o meu e botei o Rush pra farejar tudo.

ROCKMAN 7 **4.0**

SNES
CAPCOM
16 Mega - 12 Fases
1 jogador
Ação / Passwords

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

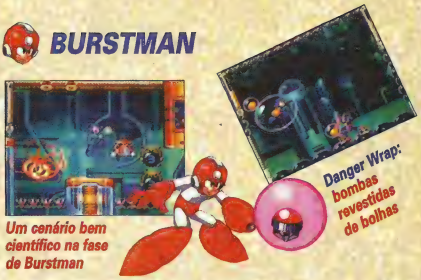
Dr. Willy foi preso. Mas ele escapa, pra variar

FREEZEMAN

Uma cena da batalha contra Freezeman

Freeze Cracker: tiro congelante que se espalha ao acertar o alvo

BURSTMAN



Um cenário bem científico na fase de Burstman

Danger Wrap: bombas revestidas de bolhas

JUNKMAN

Robôs no meio do entulho. Tome cuidado

Junk Shield: proteção a base de ferro velho

CLOUDMAN

Thunder Strike: muitos volts e amperes sobre o inimigo

Céu azul, um solzinho e esses caras enchendo a paciência de Rockman

SPRINGMAN

Wild Coil: joga molas para frente e para trás

A parte das plataformas com molas é fogo

SLASHMAN

Slash Claw: curto alcance, mas com um alto poder

Rockman e um clone dos tempos jurássicos. Pura encrenca

TURBOMAN

Velocidade máxima sobre um caminhão

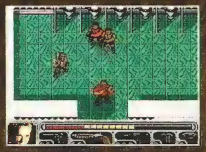
Burning Wheels: destrutivo e abrangente

SHADEMAN

Nem numa casa do espanto Rockman está a salvo

Crash Noise: ondas de choque

True Lies



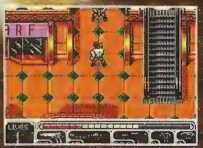
DICA: para vencer o chefe final do banheiro, acerte as portas dos toaletes e pare a enchente. Aí, encurrale-o nos cantos e apanhe sua munição

precisar. Os controles são de "lua", às vezes falham e você dança geral. Preste atenção nos cantos da tela, lugar de maior concentração de inimigos. Os gráficos lembram o ótimo *Zombie*

DICA: se você não atirar na primeira fase, poderá andar sem ser atingido

Por Marjorie Bros

Jogo baseado no filme do "trator" Schwarzenegger. Você joga como Harry Tasker, um pacífico vendedor de computadores que, nas horas vagas, "encara uma" de espião. A sua sorte é que você não joga com o vendedor!



DICA: atire para frente quando caminhar no Blind Alley. Os inimigos podem surpreendê-lo

DICA: procure power-ups em lugares pouco convencionais

FOGO CRUZADO

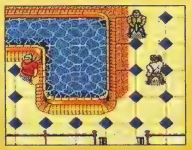
Você luta através de dez fases de perspectiva aérea, algumas bem exóticas, como a da Cidade Proibida na China e a do banheiro de um shopping-center. Armado com uma pistola 9 mm, Harry acha pelo caminho muitas outras armas e suplementos para a sua aventura. Uzis, granadas, lança-chamas e minas explosivas - um perigo! Energia e vidas-extras também estarão lá, quando você precisar. Os controles são de "lua", às vezes falham e você dança geral. Preste atenção nos cantos da tela, lugar de maior concentração de inimigos. Os gráficos lembram o ótimo *Zombie* *Ate My Neighbors* e *Soldiers of Fortune*. O som é o básico do básico, com músicas repetitivas e grunhidos dos inimigos. O desafio é ideal para gamers intermediários. A Acclaim parece ter acertado a mão na fórmula.

DICA: sua pistola tem munição ilimitada, mas você tem de recarregá-la a cada 15 tiros. Quando faltarem um ou dois tiros, atire até recarregá-la

O ARSENAL DE HARRY

DICA: atenção ao usar as granadas. Elas podem explodir na sua direção e causar danos irreparáveis

DICA: a metralhadora tem um longo e efetivo alcance. Fique atrás das barreiras e mande bala



DICA: a Uzi atira em linha reta, mas pode-se direcioná-la à esquerda ou à direita. Boa para usar no parque

TRUE LIES **3.2**

SNES

ACCLAIM

16 Mega - 10 Fases

1 jogador

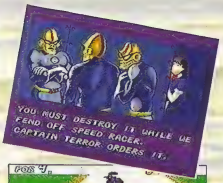
Ação/Aventura - Continue

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

Por Lord Mathias

Mano, era o que eu temia. Só tem uma pessoa em todo o mundo que curte mais **Speed Racer** do que eu - a sempre bela Marjorie Bros. E ela, que já foi apaixonada pelo corredor X quando era criança, quase entrou numa bad-trip quando viu esta versão para SNes.

jogo de corrida com ação em side-scrolling, com os estilos se alternando nas fases. Você pilota o famoso o Match 5 (que aqui mais parece um Puminha GTB com motor de fusca) e dispõe dos 8 dispositivos (você lembra a ordem deles? Pomba-robô, serra-elétrica, submarino, corrente nos pneus, vidro blindado, que mais?..) além de um turbo inédito. A história e animação seguem o padrão do seriado da TV, com personagens como corredor X, Tracy, Zequinha e Equipe Acrobática.

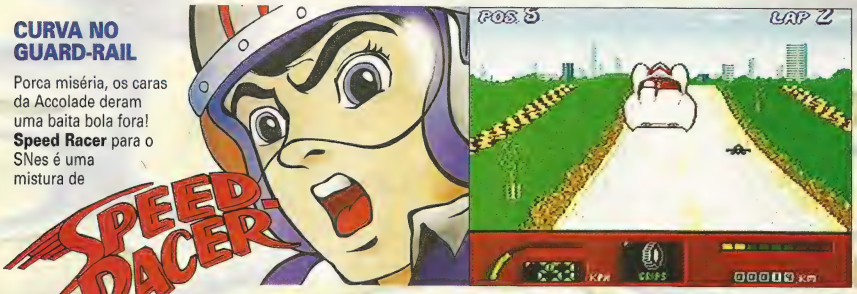


CÂMARA SUPERLENTA

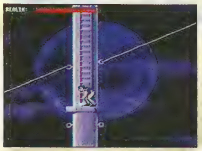
Só acho que os caras perderam a chance de ressuscitar aquele que já foi um dos melhores desenhos de todos os tempos. Deviam atualizar os gráficos (o desenho é de 60), que ainda estão na base de dois quadros por segundo, um tanto lentos para um jogo de corrida. Se isso serve como consolo, a fase de corrida na base do Mode 7 é mais interessante que as de side-scroling, mesmo assim está a quilômetros de distância de um **F Zero**. A trilha sonora é conhecida, Go Speed Racer, Go...,mas não cai bem no ouvido. Atrai os fãs, mas não convence.

CURVA NO GUARD-RAIL

Porca miséria, os caras da Accolade deram uma baita bola fora! **Speed Racer** para o SNes é uma mistura de



Não caia de lugares altos, senão ele chora



Até o ratinho no mastro está a fim de acertá-lo no navio

***DICA:** nesta pista não há Pit Stop. Por isso, pegue as chaves que recarregam a energia do seu carro*

A bandeirinha verde recarrega boa parte de sua energia

SPEED RACER	3.2
SNES	
ACCOLADE	
16 Mega - N/D	
1 jogador	
Corrida - Password	

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

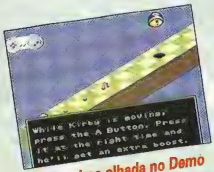
Por Marjorie Bros

KIRBY'S DREAM COURSE

Valeu a pena a espera. Prometido há muito tempo para o Super Nes, depois de fazer muito sucesso no Nes e no Game Boy, Kirby aparece agora em dose dupla e esbanja graça e competência. Além deste **Kirby's Dream Course**, o SNes ganha também o **Kirby's Avalanche**, que em breve vai estar nas páginas de ***SGP***.

LADRÃO DE ESTRELAS

Kirby vive sua aventura no reino Dream Land. Mas como nem tudo na vida é sonho, ele tem de ir atrás do Rei Dedede, que resolveu ficar com todas as estrelas do céu só para ele e, simplesmente, roubou tudo. A missão do nosso herói é recuperá-las. Para isso, ele vai se transformar em uma bolinha com a qual você vai sair eliminando os inimigos. São oito trajetos a serem percorridos, cada um deles com várias pistas.

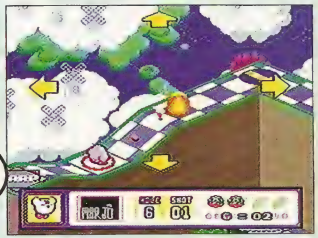


Dê uma boa olhada no Demo Play antes de começar a jogar e entenda o que rola em Kirby's Dream Land

***DICA:** os tomates indicam as chances de você acertar o buraco*

BOLA SETE

O jogo lembra o estilo dos games de golfe, em que você controla a trajetória da bolinha, que aqui é o próprio Kirby. E as "tacadas" podem ser de vários jeitos: Você pode optar por mandar uma bola de curva, de efeito, pingando ou lembrar os velhos mestres da sinuca



Segure o botão Y e você conseguir á vistoriar toda a área

Prepare-se você vai ter de encarar 8 trajetos com várias pistas

Com o botão A, você aciona a mira e a velocidade da bolinha

DICA: se acertar o 1º tiro, a pista fica marcada com sua estrela

e usar a tabela para eliminar os inimigos. Também é preciso suar os neurônios para estabelecer a melhor estratégia e eliminar os inimigos pela ordem que dê mais pontos. O inimigo final

DICA: o quadro com espiral desenhado faz parar os quadrados móveis na pista. Não se preocupe

sempre vira uma caçapa, no melhor estilo sinuca. **Kirby's Dream Land** é uma delícia. A jogabilidade é excelente, os gráficos têm um colorido de primeira e a animação é das mais charmosas. Um divertimento da maior qualidade para a fina flor dos gamers.

DICA: acerte o quadro brilhante e tire as rosas do caminho

Passe sobre a saída de ar sempre que avistá-la

DICA: inimigos que brilham dão poderes quando destruídos

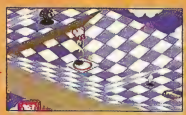
DICA: quando aparecer "OB" na ponta de mira, saia da pista para ganhar uma vida

Este tipo de chão faz você cair para o lado para onde está virada a seta

Seguindo a seta e usando as passagens rolantes, você vai direto aos últimos inimigos

OS PODERES DE KIRBY

HI-JUMP



Esse poder faz Kirby pular mais alto

PARASOL

Use como um freio quando estiver correndo

SPARK

Ajuda Kirby a destruir alguns inimigos

FIREBALL

Use quando precisar deixar Kirby mais veloz

KIRBY'S DREAM COURSE

4.5

SNES

HALKEN

8 Mega - 8 Trajetos

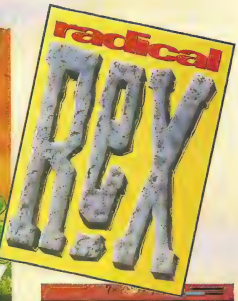
1 ou 2 jogadores

Puzzle

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

Por Marjorie Bros

A Activision começou a trabalhar com videogames no princípio da decada de 80, quando seu grande concorrente era então poderoso Atari 2600. De repente, evaporou - tomou chá de sumiço! Agora, a empresa planeja a retomar seu espaço, com olhos no mercado de softwares. Só este ano, lançou o revival de **Pitfall** e **River Raid**, além deste **Radical Rex** para o SNes.



DICA: mova o direcional para os lados para mexer este cipó

UMA QUESTÃO DE ATITUDE

Rex é um dinossauro "de atitude" que vai na cola do grande sucesso recente de **Donkey Kong Country**. Mesmo sem contar com os gráficos do gorila - renderizados 3D em estações da Silicon Graphics - o game dá o recado. O ataque de Rex é visceral: cospe fogo, chuta seus inimigos, anda de skate e nada entre cardumes de piranhas assassinas. Ufa!

DICA: cuspa fogo e depois chute para matar o inimigo

Abra o olho e fique esperto com os cipós

CÂMERA LENTA

O estilo é em side-scrolling de plataformas, com

DICA: não dê moleza nesta parede, há uma superpassagem

Para adiantar o seu começo, cuspa fogo nesta tocha

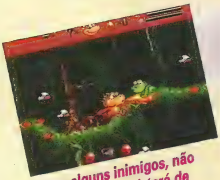
Use amiguinhos com alguns itens

Skate radicaliza pesado

Sempre tem um gostosão querendo mandar

A água atrapalha para pular

muitas rampas e itens espalhados pelas fases. A única mancada deste réptil grunge é a baixa velocidade, não chegando nem aos pés de jogos consagrados na modalidade, como **Sonic** e **Road Runner**. Mas, afinal, trata-se de um réptil, é natural que se arraste um pouco. Lançamento simultâneo para SNes e Mega Drive.



Com alguns inimigos, não economize. Você terá de cuspir fogo mais de uma vez

DICA: aqui nesta fase de bônus, pegando todos os ovos você consegue mais um continue

MOVIMENTOS RADICAIS

Uma fase bem diferente de tudo o que você viu antes no jogo: ela rola dentro de um dinossauro maior

No cemitério, os ventos podem fazer você confundir os caminhos

Mais amiguinhos para usar no estilo Flintstones

Prepare-se: você terá de enfrentar este último chefe várias vezes

RADICAL REX **3.5**

MEGA	
ACTVISION	
16 Mega - N/D Fases	
1 ou 2 jogadores	
Ação / Continue	

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

Por Captain Squídeo

A procura de diversão para dias com calor de rachar? Que tal encarar uma corrida num deserto escaldante com Road Runner e Willie Coyote? É o que oferece o novo jogo da Sega para o Mega Drive.

DOIS EM UM

Desert Demolition é o que se pode chamar de dois games em um. Você joga através de seis fases como a caça (Road Runner), ou como o caçador (Willie

***DICA:** depois de deslizar por esta primeira corda, apanhe a vida extra no lado superior esquerdo da tela*

Coyote), com uma jogabilidade diferente para cada personagem. Naturalmente, Road Runner é pura velocidade e pode saltar e desviar das armadilhas do Coyote. Em contrapartida, no papel do lerdo Coyote, você controla uma série de bugigangas da Acme, incluindo foguetes, patins e asas.

TRAPALHADAS E ENGANOS

Se a jogabilidade é dupla, infelizmente o mesmo não pode ser dito sobre a diversão. Como no desenho, Road Runner é inexpressivo, enquanto o Coyote é uma comédia. Road Runner basicamente corre e pula insistentemente, fazendo com que o piloto prefira encarar a ação com Willie. Este sim quando entra em cena arrasa os corações. Os controles são fáceis, principalmente para Road Runner. Ele corre e pára rapidamente, além de saltar com precisão. Descobrir a função de cada dispositivo da Acme, é uma experiência simples e bem emocionante.

***DICA:** para sair do território Choo Choo, acione esta chave depois de ultrapassar a chaminé*

DIVERTIMENTO ANIMADO

Os gráficos e sons são fiéis ao desenho original, com cenários coloridíssimos e os dois protagonistas em sprites bem delimitadas. A animação mais engraçada é aquela em que Willie veste seus patins. Os sons pontuam muito bem a ação, com efeitos tirados dos cartoons: não faltam Bams e beep-beep. Diversão garantida para toda a família.

***DICA:** no Grand Finale, acerte o caminhão da Acme com explosivos*

***DICA:** ganhando com Road Runner, você é nomeado presidente da Acme; ganhando com o coiote você se torna o cliente do ano*

***DICA:** estes cannons aparentam um enorme perigo, mas são eles que o ajudarão a alcançar as áreas mais elevadas*

Mega

DESERT DEMOLITION

Sega

A dupla dinâmica duela no deserto neste divertido ação/aventura. O Coyote é a estrela do show ao lado do arsenal de piadinhas boladas pela Acme.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.0	4.0	3.5	3.5	Ajust.

US$ 50,00
16 Mega
Já disponível
Ação/aventura

1 jogador
6 fases
Visão lateral
Multiscrolling

Por Tommy Glide

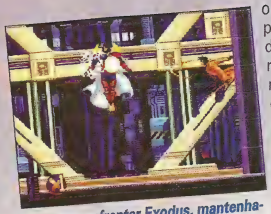
Hora de tirar suas garras de admantina do baú. Os X-Men voltam ao Mega num jogo de plataforma com bons gráficos e jogabilidade duvidosa.

NOVOS MUTANTES

As mutações em X-Men não são só aquelas sofridas pelos personagens nos quadrinhos. Foram adicionados três personagens da série Marvel - Beast, Psylocke e

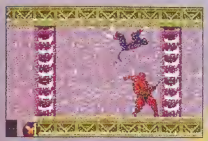
***DICA:** para abater este chefão da sentinela, agache e atinja o canhão abaixo do quadrante amarelo. Depois, pule sobre os seus projéteis*

Magneto- ao time da primeira versão, composto por Gambit, Cyclops, Nightcrawler e Wolverine. Com estes sete heróis, você deve enfrentar Phalanx, um vírus alienígena que planeja dominar a terra com clones



***DICA:** ao enfrentar Exodus, mantenha-se à direita e salte para acertá-lo. Quando ele surgir das paredes, dê um salto preciso para não ser atingido*

de X-Men. A jogabilidade apresenta seis fases no tradicional estilo side-scrolling, idênticas aos **X-Men** anteriores. Cada herói traz seus próprios movimentos especiais e poderes de luta. As habilidades são bem diversificadas como o teletransporte de Nightcrawler e o escalar de paredes de Wolverine. As combinações de movimentos especiais e ataques possibilitam aos jogadores criarem suas próprias técnicas de luta. Em



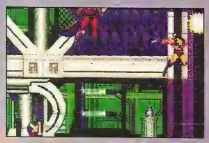
***DICA:** como Nightcrawler, você não pode atacar ou ser atingido por alguns inimigos enquanto estiver no teto. Aproveite esta chance e ache a melhor posição para teletransportar-se*

termos gráficos, **X-Men 2** é muito superior a seus precursores. Com sprites e cenários detalhados, o jogo peca na fluência da animação. O som não segue a qualidade gráfica, se revelando um dos pontos mais fracos. Tirando alguns efeitos como os raios laser, o restante fica parecendo um festival de ruídos sem qualquer relação áudio-vídeo. O mesmo se pode dizer da trilha, um autêntico desastre.

SALVAÇÃO

O que parece salvar esta continuação da "mesmice" dos jogos da série é o modo para dois jogadores simultâneos. Mesmo assim, há pontos obscuros. Para progredir na rotação de tela,

***DICA:** quando este mini-chefe vier ao seu encalço, fique na plataforma e acerte-o quando estiver subindo*



***DICAS:** quando estiver lutando contra Magneto, arrebente as paredes à direita. Complete a destruição e saia para a próxima sala*

os dois jogadores devem se manter rigorosamente no mesmo ponto. Os chefes de fase foram "calibrados" com uma dificuldade à altura dos gamers mais avançados. Nada que os jogadores intermediários não possam ultrapassar depois de um bom treino.

VEREDICTO

Depois de pesar os prós e os contras, **X-Men** chega como opção a quem procura ação para dois jogadores, sem se preocupar com detalhes.

Mega

X-MEN 2: CLONE WARS

Sega

Ainda que não seja totalmente fascinante, este X-Men: Clone Wars, é um bom plataforma de luta, principalmente a opção para dois jogadores. O som é o ponto fraco.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.5	3.5	4.0	4.0	AVANÇ.

US$ 60,00	2 jogadores
16 Mega	6 fases
Já disponível	Visão lateral
Ação/ aventura	Multiscrolling

Por Marjorie Bros

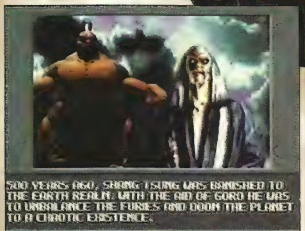
Enquanto já prepara o lançamento da terceira parte de **Mortal Kombat** para outros sistemas, a Acclaim insiste em prolongar a vida de **MK II**, lançando-o para os novos consoles. Esta versão para 32X de **Mortal Kombat II** causou a mesma decepção que a do Sega CD. O jogo não apresenta grandes avanços em relação ao 16 bits. Mesmo assim, **MK II** é a melhor opção em fighting game para o 32X (a não ser que você prefira o ruinzinho **Cosmic Carnage**).

SUPER LERDEZA HI-TECH

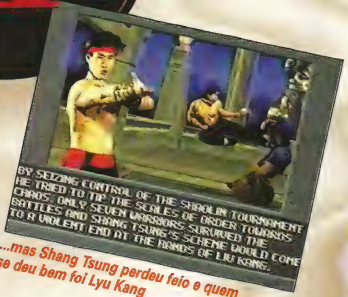
Primeira bronca: onde já se viu um jogo do 32X perder em velocidade para o fraco e decadente Mega Drive? Pois não é que esse **MK** consegue realizar esse feito! Todos os 12 personagens estão presentes, incluindo os dois últimos chefes e os três secretos. Quando o assunto são os gráficos há mudanças significativas,

Este cenário ganhou alguns dragões de fundo

Este cara no fundo ganhou mais cores e movimentos



Em Mortal Kombat I, o negócio de Goro e Shang Tsung era dominar o mundo...



...mas Shang Tsung perdeu feio e quem se deu bem foi Lyu Kang

Shang Tsung ia ser executado, mas Shao Khan deu mais uma chance a ele

Desta vez, Shao Khan pretende dominar tudo e reinar absoluto. Será que dá?

O fatality "Queda no Ácido" é o único que você vai encontrar em que não há sangue pra tudo quanto é lado

FATALITES

BARAKA

Fatal 1: T, F, B, F, SB
Fatal 2: segure D, T, T, T, T, solte D, SA

J. KAGE

Fatal 1: F, F, B, C
Fatal 2: B, B, F, F, SB

AJAX

Fatal 1: segure SB, F, F, F, solte SB
Fatal 2: D, D, D, D, SB

KITANA

Fatal 1: segure CB, F, F, B, F
Fatal 2: D, D, D, CA

KUNG LAO

Fatal 1: F, F, F, F, CB
Fatal 2: segure SB, T, T, F, solte SB

LIU KANG

Fatal 1: B, F, T, T, CA
Fatal 2: 360 graus no direcional

MILEENA

Fatal 1: CA por 3 segundos
Fatal 2: F, T, F, SB

RAYDEN

Fatal 1: SA por 10 segundos
Fatal 2: CB por 5 segundos, D, CB repetidamente

REPTILE

Fatal 1: F, F, B, CA (só invisível)
Fatal 2: T, T, B, SB

SCORPION

Fatal 1: B, B, C, C, SA
Fatal 2: segure SA, B, F, F, F, solte SA

S. TSUNG

Fatal 1: CA por 3 segs
Fatal 2: segure D, C, B, C, CB
Fatal 3: SB por 30 segundos

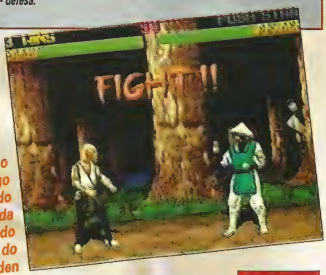
SUB-ZERO

Fatal 1: F, F, B, CA (congela), F, B, F, F e SA (soco) Fatal 2: segure SB, T, T, B, F, solte SB

Glossário: SB - soco baixo, SA - soco alto, CB - chute baixo, CA - chute alto, F - frente, T - trás, C - cima, B - baixo, D - defesa.
Em alguns fatais é possível manter a posição correta apertando o botão de defesa antes de desferir a sequência.

seguindo os detalhes do arcade. O maior exemplo disso é a tela dos personagens secretos, em que os cenários mudam não só nas cores, mas também na concepção gráfica. As mancadas nos gráficos são as travadinhas, costumeiras nos dezesseis e oito bits,

Percebe-se que andaram calibrando a quantidade de sangue que rola no game



Olha lá o nosso amigo Smoke dando uma sapeada na luta do Baraka e do Rayden

Diferente do que se vê no resto do jogo, faltou a dose de sangue escorrendo no espinho

mas inconcebíveis num sistema de 32. As apresentações e fichas técnicas do arcade foram incluídas. Os controles funcionam bem. Para jogar, pode-se fazer a opção entre o controle de 6 botões e o Activator. Conselho de gamer: não pense duas vezes, opte de cara pelo joystick.

MORTAL KOMBAT II **3.2**

32X
ACCLAIN - MIDWAY
CD
1 jogadores
Luta - Continue

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

DICA: *para derrotar Mad Bomber, esconde-se nas plataformas baixas. Quando ele ficar a sua frente, acerte-o e volte à posição anterior*

DICA: *ataque pelas escadas e vença inimigos sem perder energia*

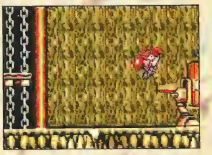
Por Marcelo Kamikaze

Tirando o título, **Popful Mail** não tem nada a ver com o serviço de correios. Mail (um duende caçador) é o personagem principal deste RPG de ação. Na captura de Muttonhead, Mail acaba abrindo um portal para o mundo maligno e seu pesadelo tem início. Com a ajuda de dois aliados, o aprendiz de mágico chamado Tatt e um dragão bebê, Gaw, você tenta restaurar a ordem, banindo o mal de seu mundo.

ZELDA COVER

Apesar do enredo típico de RPG, **Popful Mail** apresenta uma jogabilidade mista deste estilo com a ação de plataformas. A história é introduzida ao jogador por demos cinematográficas, um show à parte. Sua jogabilidade, lembra mais uma versão side-scroller de **Zelda**. Você vai destruindo inimigos ao longo do caminho e fatura junto aos chefões o ouro necessário para comprar armas, escudos e alimentos. E a hitória se repete. Pode-se chamar **Mail** de ação sem interação. Você não responde questões, mas tem de usar várias estratégias para sair dessa com vida. As demos animadas e coloridas dão um toque especial à produção. As vantagens são muitas: gráficos 16 bits, mais de duas horas de vozes pré-gravadas (efeitos sonoros e diálogos), controle eficiente e a tradução para o inglês (coisa rara neste gênero). A Working Designers trabalhou direito e fez um jogo cativante.

DICA: *na loja, use o dinheiro extra e compre quantas frutas puder. Elas serão necessárias mais tarde*



DICA: *use o punhal para vencer Trashmaster. Acerte-o e vá logo para trás dele, golpeando e alternando o ataque*

Enfrente Wood

Para enfrentar Wood Golem, mantenha-se parado no canto esquerdo da escadaria e dispare punhais contra ele. Agache para apanhar sua arma.

Com seu corpo tombado, destrua o seu cabeção. Chegue perto e continue a disparar punhais. Golem se regenera muitas vezes antes que você destrua sua cabeça. Volte para trás da escadaria e repita tudo.

POPFUL MAIL — **4.0**

SEGA CD

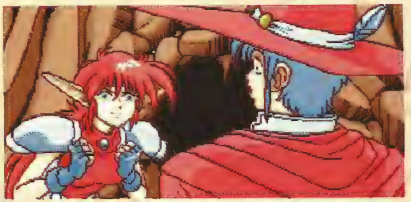
WORKING DESIGNS

CD - Fases N/D

1 jogador

RPG / Ação - bateria

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					



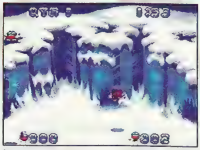
Aberturas cinematográficas e muitos diálogos durante a ação

Por Lord Mathias

Manos e manas, estamos diante do game-basquete mais bizarro que já apareceu na face da Terrra. Palavra de Lord, funkeiro e street-man-basket-ball-yeah diplomado no Harlem. Na tela, você não encontrará aqueles personagens comuns, como os da série NBA. Os bonecos neste jogo são monstrengos em forma de bolas de basquete. A sua grande jogada em **Bouncers** é saltar na cabeça do adversário em hop'n'bop e encestar seu boneco nos aros que estão espalhados pela tela. Os cenários fazem parte de um mapa do gênero Mario Bros. Se você nunca pensou em tirar um racha em lugares exóticos como a Transilvânia, numa quadra de gelo, ou até mesmo na superfície da lua, pense nessa possibilidade. O tempo é o mesmo de uma partida NBA. Estranho, brow, muito estranho!

A areia segura você um pouco neste belo cenário

A água atrapalha bastante o seu trabalho



Na fase do gelo, os buracos na geleira são a cesta

Os túmulos e a parte sonora reservam muitos detalhes

Sem dúvida, o original é melhor para se jogar

No cenário espacial, a falta de gravidade ajuda no pulo

Nesta fase, só um ventinho vai atrapalhá-lo. Moleza!

A computação gráfica rola solta no jogo

BOUNCERS	3.8
SEGA CD	
SEGA	
CD - Fases N/D	
1 ou 2 jogadores	
Esporte / Continue	

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

Earthworm Jim©1994 Shiny Entertainment, Inc.™. Todos os direitos reservados.

"Melhor Jogo de 1994"
Game Fan

"Jogo mais inovador"
Game Player

EARTHWORM JIM

VAMOS ENCHER SUA CABEÇA DE MINHOCA.

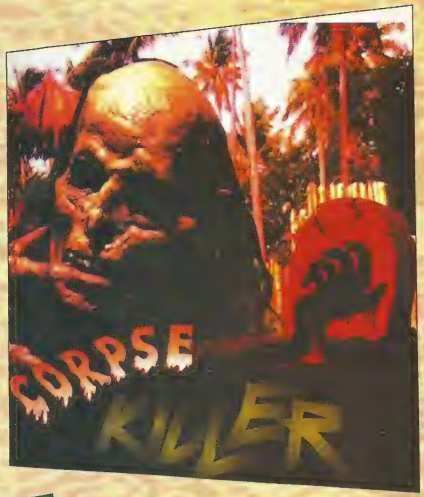
Earthworm Jim não é uma minhoca qualquer. E este também não é um game qualquer. Aqui tem surpreendentes gráficos em 3D, uma história pra lá de louca, um herói super bem-humorado e uma vilã tão terrível que não dá nem pra falar. Tudo feito com a tecnologia "Animotion™", que deixa os movimentos dos personagens tão perfeitos que mais parecem de desenho animado. É, pelo jeito, vai ser difícil tirar essa minhoca da cabeça.

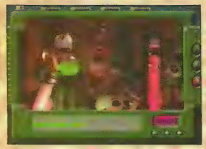
TECTOY

32X CD

Por Lord Mathias

A palavra de ordem nos CD-Roms é cinema interativo. São produções baratas (para os moldes do mercado), feitas em película e com jogabilidade programada. Esta onda começou a ser explorada no Sega CD, com jogos como **Sewer Shark** e **Night Trap**. Agora, o 32X CD ganha esse **Corpse Killer**, um thriller feito por um expert no assunto, o diretor John Lafia (responsável, entre outros, por **Brinquedo Assassino 2**). Estrelado por Vincent Schiavelli (Um Estranho no Ninho), com locações no Caribe, trilha sonora original e efeitos especiais bem mais do que convincentes (o "morph" dos zumbis), **Corpse Killer** reúne todos os elementos de uma big história de terror. Quem curte o gênero vai babar! Um cientista sem escrúpulos consegue ressuscitar os mortos de uma ilha do Caribe. Para deter a invasão dos zumbis, é enviado à ilha um especialista em fenômenos sobrenaturais. O herói não entra nessa sozinho, ainda bem. Ele terá a companhia de uma repórter gostosona e de um rastafári muito louco que vão ajudá-lo a desvendar os segredos dos zumbis. Os controles não são dos mais imaginativos, limitam-se à mira e ao tiro. Já basta para apavorar!





Ao desistir das missões, faça uma parada para fazer uma boquinha e coma um "belo" feijão em lata gelado

O melhor da festa: a companheira na missão

Muitas surpresas acontecem na floresta...

O rasta não deixa você sozinho com a loura

Poucas missões rolam em lugares não povoados

DICA: acerte os zumbis que piscam, eles tiram mais energia

O rasta maluco dirige o jipe e passa por cima até de cadáver

CORPSE KILLER **3.0**

32X CD

DIGITAL PICTURES

CD - N/D Fases

1 jogador

Tiro - Batéria

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

TEM MÃE QUE MANDA O FILHO SAIR DA FRENTE DA TV.

A DO GERALDINHO MANDA ELE SAIR DE DENTRO.

O Geraldinho estava numa boa, tomando sorvete, jogando videogame e com a calça caindo (só pra variar). De repente, vem o Cachorrão, seu adorável cãozinho, e pimba! Joga o dono dentro do game. Agora, é a vez do Geraldinho enfrentar os inimigos cara-a-cara na tv. E a sua vez de se divertir com o cartucho do personagem mais figura dos quadrinhos.

SEGA

Master System

TECTOY

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS CONFIA EM PARCEIROS

RETURN FIRE

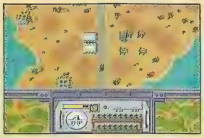
Por Marcelo Kamikaze

Desenvolvido pela Prolific Software, este CD é uma epopéia bélica transcrita para videogame. **Return of Fire** reúne o melhor de jogos como **Desert Strike, Capture of Flag e Micro Machines**.

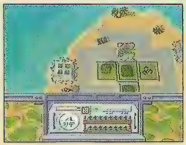
ARTILHARIA PESADA

Logo no começo, pode-se colher informações sobre os veículos (helicóptero, tanque, jipe e artilharia terrestre) em janelas de ajuda que dispensam os "ilegíveis" manuais. Aí é só explorar o terreno em busca de torres com a bandeira inimiga, capturá-las e retornar ao seu QG. Com perspectiva diagonal em 3D e mais de 100 missões, **RF** está sendo considerado o melhor jogo de guerra do momento. O clima é realçado com trilhas sonoras e design fiéis aos clássicos do cinema.

***DICA:** se errar o caminho com o jipe e a bandeira do inimigo e for destruído, só volte lá com o caminhão tanque*



***DICA:** a bolinha no painel do jipe leva à bandeira do inimigo. Se estiver vermelha, a direção está errada*

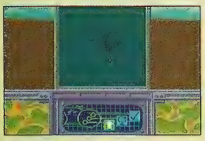


***DICA:** só o jipe pode pegar a bandeira inimiga. Livre o caminho com outro veículo para ele não correr riscos ao passar*

***DICA:** só use o tanque quando não tiver mais o helicóptero para procurar a bandeira. Deixando o caminhão tanque por último, você destrói os inimigos e deixa o caminho livre para o jipe*

***DICA:** as casinhas de teto verde são o lugar onde você encontrará a bandeira do inimigo. Seu problema é descobrir em qual casa está*

Você é convidado a entrar no exército americano



***DICA:** olhe sempre no radar antes de escolher o veículo. O ponto mais forte no mapa é seu objetivo (a bandeira)*

***DICA:** use o helicóptero para vistoriar a área e achar a bandeira*

VEÍCULOS

HELICÓPTERO
Ideal para localizar a bandeira inimiga no início das missões

TANQUE
Bom para abrir caminho nas missões mais difíceis

CAMINHÃO
O mais forte e lento dos veículos. Use-o após o tanque ser destruído

JIPE
O mais frágil e mais rápido. Use-o só para buscar a bandeira

RETURN FIRE — **4.0**

3DO

PROLIFIC

CD - 106 Missões

1 jogador

Estratégia - Passwords

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

Por Marjorie Bros

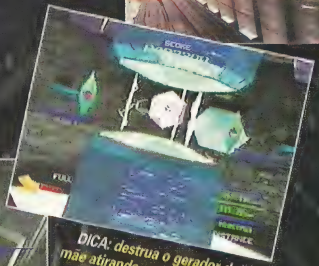
Starblade é o primeiro arcade da Namco a chegar ao 3DO. A Panasonic trabalhou dois modos: o original, fiel ao arcade (polígonos), e uma versão inédita com gráficos texturizados. A perspectiva é em primeira pessoa e você controla única e exclusivamente a mira. O único aspecto negativo do jogo é não exercer qualquer controle sobre o cenário. Você pilota a Starblade para destruir a base Octopus.

DICA: essas naves só podem ser destruídas na última fase. Não perca tempo com elas

DICA: concentre-se apenas nos tiros inimigos

Navegando por um espaço texturizado em gráficos 3D (na versão da Panasonic), você se depara

DICA: o ataque é maciço nesse trecho

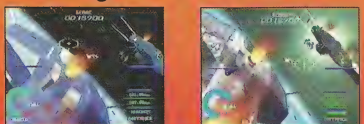


DICA: destrua o gerador da nave mãe atirando somente nos mísseis que voam em sua direção. Na rajada de lasers sempre sobra algum para o gerador

DICA: mais um ponto que exige atenção redobrada. Tente não usar os "continues"

tiroteio e fazer a mira precisa para atingir o alvo. Para compensar a jogabilidade limitada, você conta com muitas demos traçadas com os melhores recursos da computação gráfica. Marjorie adora shottings!

Polígonos Vs. Textura



As opções reduzem-se a gráficos texturizados (direita) ou polígonos (esquerda). Você decide

com obstáculos quase intransponíveis, como campos de asteróides e satélites explosivos. Seu objetivo final é chegar à Red Eye, coração do arsenal inimigo. Lá você atravessa extensos corredores em hiperespaço, tenta escapar do

STARBLADE	3.5
3DO	
NAMCO	
CD - 4 Fases	
1 jogador	
Tiro Espacial - Continue	

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

Clockwork Knight

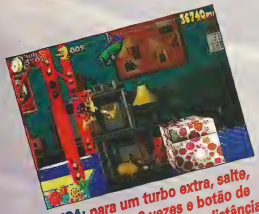
Por Brulsed Lee

Em **Clockwork Knight**, a **Sega** traz um novo visual para o batido estilo de plataformas. Apesar da jogabilidade cotidiana, os efeitos bidimensionais de **CK** funcionam bem no Saturn.

BRINQUEDOLAND

A história é simples. Seu papel é de Peperouchau, um cavaleiro mecânico e apaixonado, que tem de salvar a princesa raptada por seus inimigos. Sua busca acontece em vários cômodos de um castelo mágico, num mundo fantástico de brinquedos. Usando uma espada mágica, você extermina hordas de brinquedos assassinos e outros seres hostis. A grande questão é: conseguirá nosso herói superar todos os perigos? Quem responde é você. Os gráficos e cenários do jogo são coisas de profissional. Mais impressionante é a fluência dos efeitos em escala e os inimigos e chefes que saem recortados em zoom do background. Na jogabilidade, **Knight** despenca. Os golpes são limitados e algumas fases são curtas e outras muito fáceis. Pouco jogo, muito som: há até o ruído de derrapagem quando o personagem interrompe sua corrida. Como um herói de um jogo de ação, Peperouchau possui movimentos muito limitados. Ele pode correr, pular, apanhar objetos e manejar sua espada - nada mais que o previsível. Pelo menos os comandos são muito precisos. **CK** é mais um daqueles títulos tippo "pouco jogo e muito visual". Mas rende alguns dias de diversão. Exclusivo da **Sega** para o **Saturn**.

***DICA:** alguns inimigos ficam tontos ao sofrer um golpe, corra para não sair machucado*



***DICA:** para um turbo extra, salte, aperte frente 2 vezes e botão de pulo para aumentar sua distância*

***DICA:** opte por destruir o segundo chefe antes de qualquer coisa. Isso facilitará sua investida*

***DICA:** para destruir os robôs com campos de força, espere até eles bloquearem, daí ataque com um golpe fraco*

***DICA:** na fase da cozinha, empurre o bloco e proteja-se das labaredas*

CLOCKWORK KNIGHT	4.0
SATURN	
SEGA	
CD - 7 Fases	
1 jogador	
Ação	
GRÁFICO	
SOM	
DIFICULDADE	
FUN FACTOR	
1 2 3 4 5	

O VIDEOGAME 2 EM 1
- O ÚNICO MEGA QUE INCLUI ADAPTADOR PARA JOGOS DO MASTER
- EXCLUSIVO SISTEMA DE DESBLOQUEIO PARA QUALQUER CARTUCHO OU CD AMERICANO/JAPONÊS

HIGH RESOLUTION 16 BITS

MEGAVISION
O MEGA MASTER
DA DYNACOM

O MEGAVISION chegou para detonar em dose dupla. MEGAVISION é MEGA: um videogame de 4ª geração, de 16 bits, com imagens em terceira dimensão, 10 canais de som e compatível com todos os cartuchos do padrão SEGA para MEGA DRIVE* I, II, III e GENESIS*. E vem ainda com exclusivo botão EJECT, para você não fazer força na hora de tirar o cartucho.*

E não é só isso. Com o MASTER VISION ADAPTOR, o MEGAVISION vira MASTER: videogame de 3ª geração, compatível com todos os jogos do MASTER SYSTEM. Também vem com o novíssimo joystick SUPERFIGHTER com botões A, B, C, X, Y, Z, TURBO, SLOW MOTION e função MODE, além de um fone de ouvido estéreo.*

Você não está vendo em dobro. MEGAVISION é sob medida para o megamaster que há dentro de você.

DYNACOM
A Dynacom é fera.

* SEGA, MASTER SYSTEM, MEGA DRIVE e GENESIS são marcas registradas de terceiros sem vínculo de qualquer espécie com a DYNACOM.

Por Marcelo Kamikaze

MOTOR TOON GRAND PRIX

O Chefe ficou queimando as pestanas quando perguntaram para ele em que seção se deveria incluir este jogo. O nosso tirano argumentava que **Motortoon** é um jogo muito animado (em ambos os sentidos) para ir parar nas páginas do "Esporte Total". Tinha razão. Este simulador lembra muito o famoso **Stunt FX** para o SNes. Todos os cinco veículos possuem animação e personalidade próprias, criados pelo designer Sussumo Matsushita (responsável pela modelagem em massa nas capas da Famitsu, a revista mais lida no Japão). O modo1 jogador é composto de três pistas em que o desafio é vencer o relógio. Já no Versus, você dispõe de tela dividida e disputa simultânea entre 2 jogadores. Os cenários são o máximo, chegando a desviar a concentração do piloto da pista. Em alguns deles, como no Gulliver House, você se encontra num mato, sem papel: de repente a pista vira uma gigantesca mesa de sinuca. Cabe a você encontrar a saída e vencer o implacável cronômetro. Um fascinante universo em gráficos cartoons-poligonais,em alta velocidade e jogabilidade campeã. Quer mais?

Passe por baixo desse item e ganhe um anjo (mais velocidade) ou diabinho (sem efeito)

ROCK ✪

2.0L DOGC L14 TURBO

ESTILO: BALANCE

A caranga mais balanceada. Boa aceleração e controle

Por incrível que pareça, andar a pé é mais rápido do que motorizado

RAPTOR ✪

REACTOR

ESTILO: SPACE SHIP

Tem boa aceleração, mas é bem difícil de controlar

JEAN ✪

3.0L SOHC V6

ESTILO: CORNERING

Excelente nas curvas e manobras. Ideal para iniciantes

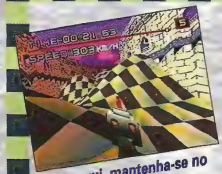
TOON ISLAND

DICA: faça o "S" tangenciando no ponto acima

DICA: pé em baixo na entrada do túnel. A reta é longa

DICA: pegue o bônus próximo à linha de chegada

PLASTIC LAKE



DICA: aqui, mantenha-se no centro da pista

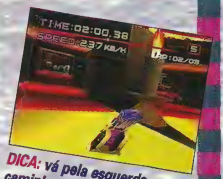
Atenção com a segunda curva, ela é bem fechada

DICA: para avançar, suba com o carro na última pilastra

GULIVER'S HOUSE

É bem comum perder-se pela casa. Fique atento no caminho

DICA: nessa fase, utilize um carro com boa dirigibilidade



DICA: vá pela esquerda, o caminho é bem mais curto

BOLBOX ✪

7.0L OHV V8

ESTILO: OFF ROAD

Encara bem qualquer tipo de terreno, mas tem baixa aceleração

PENGUIN BROTHERS ✪

3.5 DOHC V12

ESTILO: HIGH SPEED

O carro de maior aceleração

MOTOR TOON GRAND PRIX — **3.8**

Playstation

SONY

CD - 13 Fases

2 jogadores Simultâneos

Ação/Corrida - Bateria

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

Por Manny LaMancha

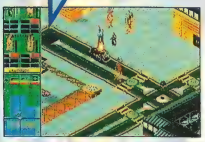
GAMEPRO DIRETO DOS USA

SYNDICATE

Você está na delicada situação de assistente de um cientista inescrupuloso, simpático aos propósitos da Máfia local. Sua missão: aniquilá-lo e, assim, poupar milhares de vidas inocentes. Sai fora, capeta!

CASADO COM A MÁFIA

Homicídios, estelionato, corrupção. Bem-vindo ao mundo de **Syndicate**! Neste ação/estratégia da Bullfrog Productions para o Jaguar, você lidera agentes especiais da policia fazendo o serviço sujo por mais de cinquenta cenários diferentes. Para se dar bem com a corja do crime organizado você vai ter de virar um agente à moda antiga e se infiltrar em meio a cidadãos comuns, bandidos e policiais para extrair as valiosas informações que poderão levá-lo a seu paradeiro final. Para se dar bem em seu caminho, o negócio é manter uma linha de raciocínio e estratégia.



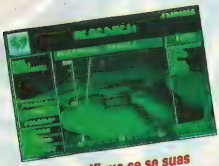
DICA: Não se proteja atrás dos carros com os inimigos atirando. Uma explosão não fará bem aos seus agentes

DICA: entenda as restrições para salvar o jogo. Às vezes, ele não salva exatamente no lugar em que você determinou, recomeçando um pouco antes do ponto

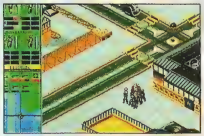
SUPERCHEFE

Conduzir seus homens requer um senso administrativo fora do comum. A ação é facilitada graças aos controles do Jaguar que contam com botões multifunções. Os gráficos empregados são os mais indicados para o estilo, com personagens minúsculos, cenários "limpos" e perspectiva em 3/4 diagonal. Quem já jogou no computador, vai encontrar todos os detalhes preservados, exceto a trilha sonora, que não pegou muito bem.

DICA: mantenha o grupo unido para sempre ter poder de fogo contra os mafiosos



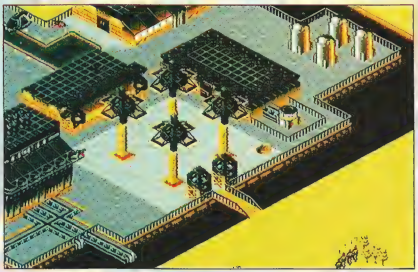
DICA: certifique-se se suas armas e itens estão carregados antes de partir para qualquer missão



DICA: Quem tem tutano vai longe em Syndicate. Para impedir que os inimigos o atinjam, proteja-se formando uma barreira humana com seus agentes

FÉ E PACIÊNCIA

Syndicate para Jaguar é virtualmente idêntico ao original do computador, com uma importante exceção: a velocidade da animação. Tudo é muito demorado - este parece ser um problema que a Atari não conseguiu resolver para o seu 64 bits. Para se dar bem com **Syndicate** é preciso ter muita paciência. É um jogo minucioso, com muitas missões e surpresas entre as fases. Para quem gosta de queimar os neurônios por um bom tempo é um jogo obrigatório!



DICA: na primeira fase, vá ao setor (A) para resgatar seu parceiro, cruze o prédio (B). Entre no prédio para encontrar seu próximo adversário, mas esteja pronto, de arma na mão. Assassine seu alvo (C) antes que ele ligue o carro. Tenha certeza de ter colhido todas as armas dos mortos antes de encerrar a missão

Jaguar

SYNDICATE

Ocean

A Ocean fez um trabalho admirável para converter este complexo jogo de computador para o Jaguar. São mais de 50 missões com muita estratégia e ação.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4,0	4.5	4.5	3.5	AVANÇ.

US$ 60,00
Já disponível
Ação/ aventura
1 jogador

+ de 50 missões
Visão 3/4 traseira
Multiscrolling
Game save

BOA NOITE FILHINHO, SONHE COM OS ANJINHOS.

Quem lê *SUPER GAMEPOWER* não dorme no ponto. Aqui tem todas as dicas pra se dar bem nos jogos mais cabeludos. Você fica ligado em todos os golpes, fases, adversários e armadilhas. Com *SUPER GAMEPOWER*, nem anjinho te pega no sonho. Afinal, você nunca foi santo, mesmo.

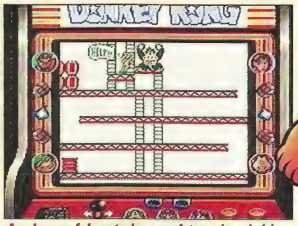
SUPER GAMEPOWER
SEGA · NINTENDO

Nas Bancas

DONKEY KONG

Por Marjorie Bros

Donkey Kong e **Mario Bros** se encontram de novo depois de anos. A primeira vez que os dois astros estiveram juntos foi num videogame de bolso, o game watch, um dos jogos mais vendidos na época. Desta vez, o cart sai para o Game Boy, num lançamento da Playtronic. O enredo

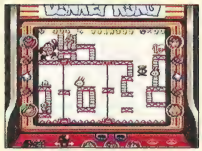


A princesa foi raptada e você tem de salvá-la

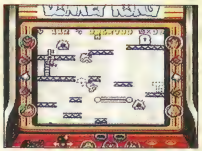
DICA: dispense o martelo, não dá para ir em frente com ele

continua o mesmo: a princesa é raptada pelo macacão, fazendo com que o herói Mario escale os andaimes de uma construção para resgatá-la. Os gráficos e som não foram alterados, continuam simples. É claro que muitas coisas foram mudadas nesta versão, e para melhor, como os inovadores movimentos de Mario e a variedade de itens que ele tem à disposição. A dificuldade aumenta para quem era craque na versão antiga, e se torna um pesadelo para os iniciantes. Ao passar de fase, aparecerá uma tabela no canto mostrando o seu tempo, mas a melhor novidade do game é poder salvar seus progressos na bateria. Para detonar os inimigos durante as fases, Mario conta apenas com um martelinho muito potente que é encontrado em quase todas as fases, mas que de vez em quando atrapalha.

Atenção, se demorar muito, os barris queimam e viram foguinhos terríveis



Quando fica mais difícil, tenha calma para ver o caminho



DICA: para subir escadas, pule e, no ar, dê ↑ e A. Aí, pegue o objeto e siga adiante

Em outras fases, é preciso que você tire as emendas das vigas para o macaco cair

Com o botão A você pega a chave para abrir a porta e seguir o caminho

Por Marjorie Bros

Kirby's PINBALL LAND

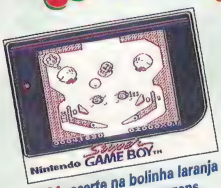
Kirby já está na ativa há alguns anos, mas só agora conseguiu chegar ao estrelato. Pensando nisso a Playtronic decidiu relançar o clássico **Kirby's Pinball** para o Game Boy. Na época do lançamento para o 16 bits (novembro de 93), o cart foi ofuscado por um concorrente peso-pesado, **Sonic Spinball**. O objetivo em **Kirby's** é manter a simpática bolinha no tabuleiro. Você tem de passar por várias mesas, que vão variando seu grau de dificuldade. O som consegue extrair todo o poder estéreo do **G. Boy**. Tudo isso, sem contar os clássicos elementos básicos de um bom pinball: canaletas, bandeirolas, "bumpers" etc... Companheiro de bolso poderoso!

No começo do jogo, escolha o modo fliperama que quiser

Quando o boneco abrir o guarda-chuva, acerte e suba um andar

DICA: forme a palavra Frosty. O boneco agarra a bola e joga onde você quiser

Acerte a estrela brilhante para ir para uma fase bônus



DICA: acerte na bolinha laranja que ela fecha as passagens laterais. Mas cuidado, o que é bom dura pouco

Poppy

Wispy

Se a bolinha cair, faça ela voltar ao jogo apertando o botão A. Basta acertar a hora

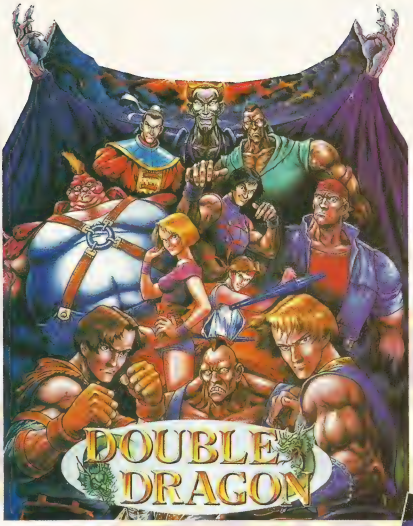
KIRBY'S PINBALL LAND	3.0
GAME BOY	
PLAYTRONIC	
2 mega - N/D	
1 jogador	
Simulador - Continue	

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

NEO GEO

Por Baby Betinho

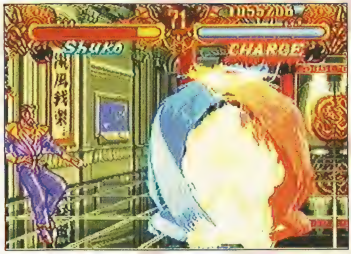
Na entrada da Technos Japan no Neo Geo, a empresa traz seu maior sucesso para o console. Mas nada daquela briga de rua desenfreada, o esquema agora virou um mano-a-mano, o estilo da moda. Tem zoom, como em **Art of Fighting**, tem golpes de queda, como em **Virtua Fighter** e, claro, muitos golpes. Além disso, há os fatais. Para acioná-los, só quando a barra azul (enche quando se bate no inimigo) encostar na sua barra amarela de energia. Defesa aérea e saltos duplos também são possíveis e dão



Billy e Jimmy são diferenciados por seus golpes fatais: este é o de Billy. Poderoso!!!

maior dimensão aos combates. São 10 lutadores: os protagonistas Billy e Jimmy, a namorada de Billy, Marian, e alguns inimigos famosos. No final, você enfrenta dois mestres, Duke e Shuko. No visual, **DD** dá um show à parte e o som é típico da série.

A maioria dos golpes fatais se faz com dois botões. Billy e Jimmy podem tranformar-se com um de seus golpes fatais



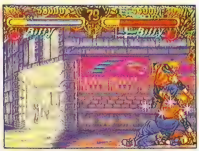
Os golpes fatais só podem ser acionados quando a barra Charge estiver completa

DOUBLE DRAGON — **4,3**

NEO GEO	
TECHNOS JAPAN	
N/D - 12 Lutadores	
2 jogadores simultâneos	
Luta - Memory Card	

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

Estes são os dois mestres do jogo: Duke e Shuko



Se o inimigo cair tonto, digite ↓↑ + botão para acionar um golpe que pega o cara no chão

BILLY & JIMMY

Soushuga: ↓↘→ + botão
Rekkuha: →↓↘ + botão
Ryubisen: ↓↙← + botão
Ryugekiha (fatal Billy): ↓↘→ + 2 botões
Senkuha (fatal Jimmy): →↓↘ + 2 botões
Double Dragon Rising (fatal): ABCD simultaneamente

DURANTE A TRANSFORMAÇÃO
Dragon Breath: ↓↘→ + botão
Double Dragon Wave: ←↙↓↘→ + botão
Dragon Uppercut: →↓↘ + botão
Dragon Kick: ↓↙← + botão

REBECCA

Hitchozan: →↓↘ + botão
Kohdinken: ↓↘→ + botão
Aerial Kohdinken: ←↙↓ + botão (no salto)
Hitcho no Mai (fatal): →↓↘ + 2 botões
Kotcho Reppusatsu (fatal): ↓↘→ + 2 botões
Aerial Reppusatsu (fatal): ←↙↓ + 2 botões (no salto)

BULNOV

Nitro Slime: ↓↘→ + botão
Cannon Ball: (c) ←→ + botão
Heavy Crash (fatal): (c) ←→ + 2 botões
Nitro Splash (fatal): ↓↘→ + 2 botões

CHENG-FU

Kohryukyaku: →↓↘ + botão
Suikoretsuda: ↓↘→ + botão
Hishokyaku: ↓↙← + botão
Suiko Rambu (fatal): →↓↘ + 2 botões
Suiko Yuushou (fatal): ↓↘→ + 2 botões

MARIAN

Accel Breaker: (c) ↓↑ + botão
Moon Drive: (c) ←→ + botão
Accel Blaster (fatal): (c) ↓↑ + 2 botões
Moon Drive Special (fatal): (c) ←→ + 2 botões

ABOBO

Hammer Punch: →↘↓ + botão

Giant Swing: →↘↓↙← + botão (perto do inimigo)
Hyper Bomb: ↓↘→ + botão
Grand Smash (fatal): →↘↓ + 2 botões
Presser Bomb (fatal): →↘↓↙← + 2 botões (perto)

Yousouken: ←↙↓ + botão no salto
Bakuenheki: (c) ↓↑ + botão
Shihouken: (c) ←→ + botão
Raikohdin (fatal): (c) ↓↑ + 2 botões
Onmyou Bakuensatsu (fatal): ←↙↓↘→ + 2 botões

AMON

EDDIE

Dangerous Combination: →↓↘ + botão
Sky Leg Slash: (c) ↓↑ + botão
Leg Slash: (c) ←→ + botão
Volcanon Upper (fatal): (c) ↓↑ + 2 botões
Dangerous Heaven's Door (fatal): →↓↘ + 2 botões

Dalton Wave: ↓↘→ + botão
Dalton Crazy Punch: botão repetidamente
Dalton Dash Throw: (c) ←→ + botão
Dalton Fire Wave (fatal): ↓↘→ + 2 botões
Dalton Fire Crazy Punch (fatal): 2 botões repetidamente

DALTON

Golpes secretos e manhas escondidas dos controles de X-Men, completando o serviço da SGP 11.

Por Baby Betinho

X-MEN CHILDREN OF THE ATOM

STORM

Ice Storm (Hyper X2): ↓↘→ + Start. Chuva de gelo contra o inimigo, que fica imóvel

Lightning Storm (Hyper X): ↓↘→ + SSS. Aperte soco repetidamente para mais acertos

Storm Wind: ↓↘→ + CCC (para afastar) ou ↓↙← + CCC (para trazer o inimigo para perto)

Wind Stand Barrier: quando estiver caído, ↓↘→ + chute ou ↓↙← + chute

Lightning Attack: soco + chute (soco e chute deve ter a mesma força, como SR + CR)

OMEGA RED

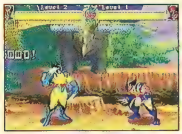
Gritar (provocação): CM SR ↓ CR SM. Entre outras coisas serve para encher a X-Power Gauge

Depois de agarrar, coloque ↓ + soco repetido para arremessar o inimigo duas vezes

Para fazer recuar o chicote faça ← + soco

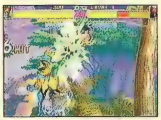
Coloque ← + chute para voltar e ↓ + chute para cair

WOLVERINE

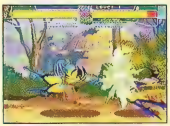


Bater com as garras: SR + CM + CM + SF + SM

Berserker Barrge: aperte soco repetidamente para mais acertos



Tornado Claw: digite soco repetidamente para mais acertos

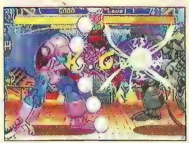


Drill Claw: soco + chute (da mesma força, como SR + CR etc.)

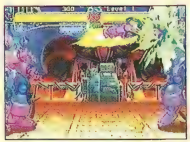
LEGENDAS

SR - soco rápido (fraco)
SM - soco médio
SF - soco forte
CR - chute rápido
CM - chute médio
CF - chute forte
SSS - todos os 3 socos
CCC - todos os 3 chutes
(c) - carregar (+ ou - 1 seg.)

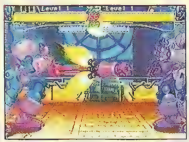
SENTINEL



Plasma Storm: repita soco e carregue o tiro. Solte e faça o mesmo para mais tiros



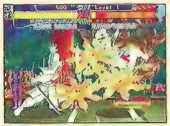
Sentinel Force: acione com o botão forte, deixe apertado e mire o local do bombardeio



Rocket Punch: aperte ← + soco quando quiser recuar rapidamente

SILVER SAMURAI

Shadow Warp (X-Ability): ↓↘→ + chute. Suma e apareça



Mega Shuriken (Hyper X2): ↓↙← + SSS. Atravessam tudo

Hyakuretsu Toh: soco repetido ou →↓↘ + soco. Coloque →→ para correr durante o golpe

Shuriken: sua trajetória é controlável: Dentro de seus limites, é claro

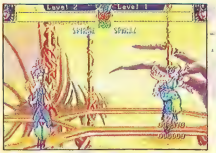
PSYLOCKE

Psi Thrust: aperte soco repetidamente para soltar mais um

Psi Blade Spin: depois do comando digite CR, CM, CF (ritmado) para continuar o movimento

Hey, come on! (provocação): aperte Start

SPIRAL



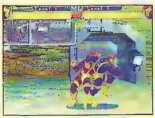
Teleport: durante o movimento, aperte um dos botões para aparecer em lugares diferentes

Dancing Sword: depois de digitar o comando, dê ↓↘→ + botão para jogar todas as facas

CYCLOPS

Gene Splice: aperte repetidamente o soco para dobrar a dose

Super Optic Blast (Hyper X2): ↓↙← + soco. Controlável



Neck Breaker Drop: →→ + SF + CF. Corre e pega pelo pescoço

Rapid Punch: →→ + SR + CR (+ soco repetido). Dá uma sequência de golpes

COLOSSUS

Power Tuckle: aperte ← + chute para parar imediatamente

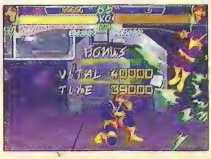
Giant Swing: aperte soco repetidamente para girar mais rápido

Sequência: SR CM SF. Sequência que termina com uma joelhada

ICEMAN

Ice Beam: digite o comando e aperte repetidamente o botão de soco para prolongar o laser

PARA TODOS OS LUTADORES



Durante a contagem de pontos aperte Start para chutar cachorro morto

ESPORTE TOTAL

TÊNIS - BEISEBOL - FUTEBOL - BASQUETE - VÔLEI - GOLFE - AUTOMOBILISMO - ATLETISMO - FUTEBOL AMERICANO - BOXE - LUTA LIVRE

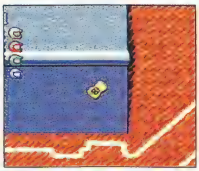
SNES

MICRO MACHINES

Cart com miniveículos traz circuitos em locais muito estranhos

DICA: você pode trombar em seus inimigos sem sofrer danos

Depois de conquistar a Europa, **Micro Machines** chega finalmente para o SNes. Neste cart de perseguição em alta velocidade, você pilota nove miniveículos em vários universos bem cotidianos: a mesa do escritório, a pia da cozinha, o jardim de inverno e assim por diante. A fuga de obstáculos e



DICA: é possível sair de leve da pista para pegar um atalho sem sofrer nenhuma punição

DICA: se você voltar uma tela, vai conseguir pegar velocidade suficiente para saltar as rampas

inimigos dependerá de sua habilidade em controlar as miniaturas de helicóptero, lancha e F-1. Outro problema que você terá de enfrentar é que nesta corrida não há opções para equipar as máquinas. O som não é dos mais originais no gênero, os ruídos são aqueles típicos de jogos de corrida. O grande segredo de **Micro Machines** está nos controles facilitados, nos gráficos em cartoon e nas cores vivas dos backgrounds. Com uma fórmula dessas não há gamer que resista.

MICRO MACHINES — Ocean	3.2
28 circuitos, 4 Jogadores	Corrida
Gráfico	
Som	
Dificuldade	
Fun Factor	
	1 2 3 4 5

SNES

GP-1 PART II

Jogo de corrida para motos segue fórmula dos simuladores de F-1

DICA: use uma moto forte como as do time vermelho, e use suas vitórias para comprar a mais rápida, a TeamRacing's SSS 500.

GP1 segue a fórmula da maioria dos simuladores de Fórmula 1 disponíveis no mercado. A diferença é que, em vez de um carro, você tem de mostrar sua classe como piloto em uma moto. A perspectiva é por trás do guidão e é possível optar entre os modos Gran Prix, treino ou versus mode (2 jogadores). Com 17 circuitos internacionais e seis motos para escolher livremente, o jogo tem um grande apelo

junto aos fanáticos por motociclismo. Mas, por causa das deficiências gráficas (cenários repetidos à exaustão com o uso do Mode 7) e controles rudimentares, este **GP-1 Part II** está longe de ser considerado um simulador definitivo para a modalidade. Mas tem vantagens para os novatos como o ajuste do grau de dificuldade e o uso de passwords.

DICA: ganhe tempo apertando o botão X para escorregar em alta velocidade

GP 1 PART II — Atlus	3.0
12 Mega, 2 Jogadores	Corrida de moto, 17 pistas — Passwords
Gráfico	
Som	
Dificuldade	
Fun Factor	
	1 2 3 4 5

DICA: contorne devagar as áreas gramadas e passe bem longe dos obstáculos

Uma tradicional "visão aérea" do campo

As janelas superiores trazem a visão do lançador. Mova as luvas para controlar o arremesso

POWERFUL PRO BASEBALL' 95

Esporte oficial dos japoneses ganha versão para o Playstation

Fãs incondicionais do beisebol, os japoneses estendem sua paixão por esse esporte para a sua versão em outra paixão nacional, o videogame. O esporte das grandes tacadas já rendeu infinitas versões para muitos sistemas, mas nenhum chegou a emplacar no Brasil. Agora, este lançamento para o poderoso Playstation promete esquentar os tamborins dos sport-gamers tupiniquins. A Konami, inspirada nas ligas japonesas, com times como o Seibu Lions e Tokyo Giants, desenvolveu um jogo campeão no estilo. A concepção adotada traz muita jogabilidade aliada a gráficos hilariantes, no melhor estilo dos designers japoneses.

Bolas altas vão rapidamente para fora do campo

Os strikeouts são um negócio da China (sem trocadilho) para os rebatedores

Pickoffs são rápidos, graças aos "obedientes" botões

A galera que gosta de juntar o beisebol com games achou seu campo do sonhos

TACADA PARA O ESPAÇO

Todas as regras originais do esporte foram mantidas. As duas perspectivas (uma por trás da base e outra aérea) fornecem um bom panorama do campo, facilitando a elaboração de uma estratégia prévia. Os arremessadores podem lançar onze tipos de bolas, com efeitos que variam da velocidade à curvatura. A defesa faz de tudo - corre, mergulha, salta - atrás da bola e cercando as bases. Mas o grande desafio é a hora de rebater as bolas. Em outros jogos de beisebol, esse sempre é o ponto mais difícil. Pensando nisso, a Konami desenvolveu um sistema de mira inédito, que ajuda a equilibrar a ação do rebatedor. O único problema de **Powerful Pro Baseball** são as instruções, que vêm escritas em japonês. O idioma é muito difícil, mas o jogo é uma tacada internacional!

Os principais times do campeonato japonês estão presentes em Pro Baseball

Além dos times, você tem também a opção de escolher os estádios

Você pode traçar previamente a sua estratégia, o problema é entender japonês...

PRO BASEBALL' 95 KONAMI						4.0
CD 2 Jogadores	Fases N/D Beisebol				Memory Card	
Gráfico						
Som						
Dificuldade						
Fun Factor						
	1	2	3	4	5	

NEO GEO

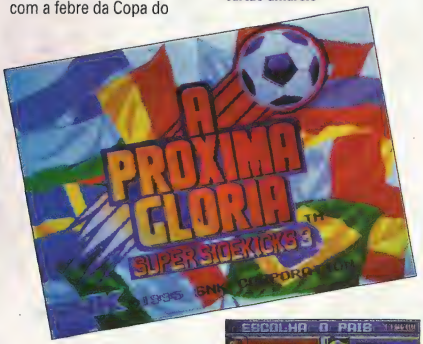
A PRÓXIMA GLÓRIA

Jogo de futebol é a versão nacional do conhecido Super Side Kicks 3

Que moleza! O jogo avisa quando há mais chance de gol

A Próxima Glória é a versão traduzida de **Super Side Kicks 3**, lançada no Brasil pela SNK. Este é o primeiro de uma série de carts para Neo Geo que a empresa japonesa pretende lançar em poucos meses (**King of Fighters 94** e **Samurai Shodown 2**). A versão é muito similar a **SSK 2**, que lotou o arcade com a febre da Copa do

A maior parte das regras do futebol estão presentes. Aqui, a violência é punida com cartão amarelo



Mundo. Esta continuação traz os melhores times nacionais em vários torneios como o Mundial, o Europeu, o Sul-Americano, o Africano e o Asiático. As telas intermediárias ganharam um novo design.

As grandes seleções estão ao seu dispor

O jogo tem visão lateral, como **SSK 3**. Em pontos estratégicos surgem na tela alguns comandos específicos, como o Chance. Com ele, você passa a ter visão frontal e pode chutar em qualquer parte do gol. Basta ser bom de bola!

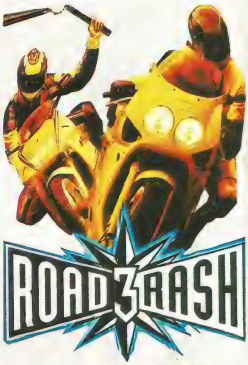
A PRÓXIMA GLÓRIA — SNK — **3.8**

160 Mega 2 Jogadores	Fases: N/D Futebol			Memory card	
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

MEGA

ROAD RASH 3

Novo racha de moto traz sete circuitos inéditos, um deles no Brasil



Na última versão de **Road Rash** você disputa o mundial correndo em sete percursos inéditos no Brasil, Japão e Quênia. São cinco corridas por fase e novos cursos. A cada vitória você recebe o prêmio em dinheiro, usado para a compra de motos mais possantes. O jogo é bem completo nas opções e no ajuste mecânico. Com os controles precisos, a compra correta de equipamentos (suspensão, pneus) faz a grande diferença. Rashers podem carregar armas para derrubar o adversário. Nunchakos, barras de ferro, ferramentas; tudo a sua disposição ao apertar os botões. Não faltam também emocionantes perseguições. Os tiras estão o tempo todo em seu

O negócio é dar uma de mão de vaca e economizar. Com uma moto incrementada o caminho da vitória se torna mais curto

encalço a bordo de helicópteros e carros. Nestas horas as melhores rotas de fuga são as rampas no acostamento. Pise fundo.

DICA: *guarde um nitro para a arrancada final, quase sempre é necessário*

***DICA:** preste atenção ao ronco dos motores: é trânsito!*

Não dê moleza pra ninguém: jogue todo mundo no asfalto

ROAD RASH 3 — Electronic Arts — **4.3**

16 Mega 2 Jogadores	7 pistas Corrida de Motos			Passwords	
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

VICTORY GOAL

Sega marca um gol de placa no 1º game de esportes para o Saturn

O replay é dos mais sofisticados, veja seu gol de vários ângulos

A controversa lei do impedimento está presente em Victory Goal. Cuidado com a banheira!

O primeiro jogo de esportes para o Saturn extrapolou as expectativas: gráficos poligonais, texture-mapped, perspectiva livre, música excelente e abertura feita com computação gráfica. Os times são os que compõem a J-League, a Liga do Campeonato Japonês. Isso significa que muitos brasileiros vão aparecer na sua tela, até alguns que já voltaram para cá, como Válber, que veio do Yokohama Flugels para o Palmeiras. Mas há também Leonardo, do Kashima, e Ronaldão, do Spulse, ambos em plena atividade lá do outro lado do mundo. Fazendo uma comparação com a sua concorrência direta - o **Fifa Soccer** do 3DO - este futebol ganha em gráficos, som e jogabilidade. O 3DO é melhor nos detalhes da animação dos personagens, nos vídeos sobre as copas do mundo e na velocidade. O grande destaque vai para o inovador sistema de perspectiva livre, em que você escolhe o melhor ângulo de visão do campo pressionando um dos botões do joystick. De resto é o básico: pênaltis, faltas, impedimentos e muitos gols.

Uma visão geral ajuda quem gosta de tática

Dizem que pênalti é tão importante que o presidente do time deveria bater. Aqui sobrou!

Que felicidade. Corra para o abraço!

Zoom e rotação são detonantes. Pasme!

Os times da J-League contam com alguns cracaços brasileiros: Dá uma olhada nas feras

Leonardo

Flávio

Almir

Sidmar

Ronaldão

Válber

VICTORY GOAL — Sega — **4.5**

CD 2 Jogadores	Fases N/D Futebol	Memory Card
Gráfico		
Som		
Dificuldade		
Fun Factor		
	1 2 3 4 5	

SUPER GP DICAS

Os consoles da nova geração continuam dominando a cena. Superdicas de Toushinden e Virtua Fighter abrem a seção. Mas o Mega e o SNes também marcam presença, com destaque para Sonic & Knuckles e Super Return of the Jedi

P.STATION

TOUSHINDEN

CONTROLE O CENÁRIO

Entre no option e coloque "NOT USE" nos botões L1, R1, L2 e R2. Agora vá no camera action e coloque em "YOURSELF". Escolha um control type acima de 33. Aí, durante o jogo dê uma pausa. Aperte ○ + △ + □ + X e, sem soltá-los, aperte o Select duas vezes seguidas. Utilizando o direcional, os "top buttons" e o Select você consegue alterar os pontos de visão.

CONTROLE SHO

Ao ver as letras do modo de jogo na tela-título, faça ↓↘→ + □. As letras ficam vermelhas. Ainda com as letras em movimento, digite →↓↘ + □ no controle 2. As letras ficam azuis. Entre no jogo e coloque o cursor em Kayin. Com ↓ + botão,

você escolhe o personagem secreto Sho.

Os golpes do personagem secreto

Rekkuzan-	↓↘→ + △ ou □
Hishozan-	→↓↘ + △ ou □
Shishozan-	←↓↙ + △ ou □
Suiseikyaku-	↓↙← + ○ ou X (no salto)
Gekkosen-	↓↑ + ○ ou X (no salto)
Ryugekidan-	↘ + ○ ou X
Senkou Ga-	↓→↗↑↖←↓ + △X
En'maresshusai-	→↘↓↙←↙↓↘→ + △
***Banki Moushuken-**	↓↙← + ou X

(*Golpe fatal)

SATURN

VIRTUA FIGHTER

JOGUE COM DURAL

Entre no modo VS CPU. Na hora em que for escolher os personagens, digite a sequência ↓↑→ A + ←. Se o comando é não der certo logo de cara, não desamine, é meio difícil de entrar.

DURAL NO MODOS VERSUS

Na tela título pressione 17 vezes para cima. Se ouvir "Ring Out!" a dica entrou. Jogue uma partida e pressione L ou R no demo do vencedor da luta para entrar na seleção simples de personagens. Escolha Dural e mande ver.

OPÇÕES SECRETAS

Na tela título, coloque 12 vezes para cima. Entre no Option e coloque o cursor no local abaixo do Exit e aperte o botão. Pronto! O option+ estará disponível!

ARCADE

KILLER INSTINCT

Após cada jogador selecionar seu lutador, segure para » e pressione os 3 botões de soco ao mesmo tempo (no modo um jogador, cada um faz no seu respectivo controle). Os botões devem ser pressionados até aparecer a tela "Match Screen". Refaça a cada luta para o jogo ficar sempre 2 vezes mais veloz.

3DO

GUARDIAN WAR

MENU DE TRUQUES

Comece de novo ou salve o jogo. Quando aparecer a tela de menu (com várias locações e bandeiras), pressione L, R e C em sequência). As bandeiras param de se mexer. Agora, pressione ↑↓←→ e um menu em japonês aparecerá. Aí vão cinco opções :

Load Game: salvar o jogo ou começar um novo.

Equip : examinar e equipar personagens. Similar à opção Equipment no menu regular.

Shop: entre na loja em que você pode comprar e vender qualquer item

Gem + 1000: aumente o valor de suas jóias para 10000

No Battles: seus inimigos não o atacarão se você não tomar iniciativa

SNES

MORTAL KOMBAT II

FATALITY DA VELOCIDADE E SUPER DAMAGE

Rapidamente, entre com os códigos abaixo na tela de seleção de personagens. Um som característico vai confirmar se os truques deram certo.

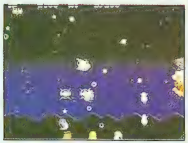
Dobre o tempo de seu fatality: ↑↑←↑↓, select.

Super Damage (dois golpes derrubam seu adversário e fazem os golpes dele causar só a metade dos danos em você): ↓↑→↑←, select.

P.STATION

PARODIUS DELUXE PACK

INVENCIBILIDADE



Pause o jogo e digite tri tri X X bol qua bol qua ↓← e despause. Pronto! Você está invencível!

32X

SPACE HARRIER

ARCADE MODE

No logo da Sega, digite A + C + Start no controle 2. Se uma voz falar "Get ready!" a dica entrou. Use e abuse dos continues.

32X

AFTER BURNER COMPLETE

CONTINUOUS PLAY

Quando estiver no logotipo da Sega, digite A + C + Start no controle 2. Isso vai permitir que você continue a partir do mesmo local onde morreu.

VIDEO
VIDEO X-LOCADORA

SEGA CD
3 DO – 32 X
JAGUAR
SUPER NES
MEGA DRIVE

Rua Tuiuti, 1.085 - Tatuapé
Tel.: 295-6868
Av. Gabriela Mistral, 107
Penha - Tel.: 296-7370

REAL GAMES

Locação, serviços técnicos, venda de usados com garantia

3DO - JAGUAR - SNES- MEGA - SEGA CD - NINTENDO - MASTER

Atendemos por Sedex
Tel.: (011) 914-7121

G.GEAR

SAMURAI SHODOWN

USE AMAKUSA

No logo Takara digite 3 vezes para direita. Se ouvir um som característico, a dica funcionou. Agora é só barbarizar com o mestre do jogo.

SUPER GP DICAS

SNES

SUPER RETURN OF THE JEDI

7 CONTINUES

SOUND TEST

RODAR O LOGO

Alguns truques para **Super Return of Jedi**. Para fazer o Sound Test em qualquer estágio side-scroll, pressione: ↓, X, Y, A e B ao mesmo tempo. A tela de Sound Test aparece. Escolha uma música. Para fazer o resto destes códigos, vá para a tela título/menu. O som de um Ewok confirma o truque. Se você quer rodar o logo Star Wars, vá para a tela título e quando o menu aparecer, aperte Y, Y, Y, Y. Para 7 continues pressione: AS, B, A, Y, A, X. Para créditos: A, B, A, B, A, B, A, B. ***Obs***: se perder qualquer um dos códigos, desligue o console e recomece tudo. Resetar não adianta.

3DO

VR STALKER

JOGUE EM QUALQUER MISSÃO COM TODAS AS NAVES

Consiga todas as naves, inclusive a X-2! Acesse o Passcode da lista de opções. Entre com as 3 primeiras letras que correspondem à fase que você quer e adicione o código especial no final: LQG - 77K. Ex: para ir ao estágio de Arkansas com todas as naves, entre com o código CCT-LQG-77K. Aí vão as passwords:

Utah: M79
Arizona: 5KK
Texas: MS7
Nevada: 5U1
Gulf of Mexico: 1AD
Colorado: 150

Tennesse: 1QO
Arkansas: CCT
Virginia: CC7
Indiana: EW3
California: ESO
Pacific Ocean: EAT
Washington DC: SAH
Florida Keys: CUD

3DO

SHOCK WAVE

CÓDIGOS ESPECIAIS

Enquanto estiver jogando, pressione o botão P para pausar e entre com o código: B,A,C,C,A,A. Aí, pressione o botão X. Você acessou o Modo Especial de Passwords! Fique pronto para mais 2 movimentos: botão L + ↑ faz sua nave rodar 180 graus. O botão L + ↓ o fará rodar em volta. Agora, você pode entrar com mais passwords. Só aperte os botões corretos: C, A, A, B, A, C, A, X - e ganhe um laser vermelho! A,C,A,B,A,A,C,A,A,A,X - bomba pequena (1 vez). A,B,A,C,A,A,B,A,X - invencibilidade. Tente B, A, C, A, C, A, X ou B, A, B, X - mensagens gozadas no seu painel!

SNES

KING OF THE MONSTER 2

MODO DEBUG

Na tela de seleção de modo, pressione no controle 1 a sequência: →→→←←←→→→←←← No controle 2, deixe apertados os botões select e Y. Aí, aperte Start no controle 1. Feito isso, escolha o modo versus CPU e comece o jogo com qualquer personagem. Você terá tela Debug. Sons e fases à vontade!

32X

DOOM

INVENCIBILIDADE E MUNIÇÕES À VONTADE

Para ter acesso a estes códigos você precisa contar com um controle de seis botões. Em qualquer ponto do jogo, aperte pause. Depois, pressione X, Z, botão Mode e ↑ simultaneamente. Isto lhe dará invencibilidade. Pause e pressione A, C, botão Mode e ↑ simultaneamente para ganhar 500 munições.

3DO

OUT OF THIS WORLD

JOGO ESCONDIDO

Entre na a opção de Password na tela título. Nela, entre com o código: BRGR. Depois disso, mova até OK e pressione o botão A. Você verá estalactites. É um jogo escondido em que o objetivo é controlar a bola e impedir que as estalactites cheguem ao solo.

G.BOY

SAMURAI SHODOWN

JOGUE COM MAIS 3 LUTADORES

Para jogar com mais três personagens, espere até avistar um close dos olhos de Haohmaru no começo e pressione o botão de Select três vezes seguidas. Você ouvirá um som! Aí você poderá jogar como Kuroko, Hikyaku ou Amakusa.

MEGA

ECCO: THE TIDES OF TIME

PASSWORDS

Home Bay:
CSNCMRUA
Epilogue:
CEWSXKPA
Fish City:
SGTDYSPA
City of Forever:
WSSXZKVA

MEGA

GENERATIONS LOST

PASSWORD

FASE 2:
AGES
FASE 3:
DUTY
FASE 4:
WARM

MEGA

ESPN NATIONAL HOCK NIGHT

TIMES EXTRAS

Para ganhar times secretos (o Republicano, o democrático, o Sony, o ESPN) pressione no menu principal: ↔, C, A, B, B.

MENU SECRETO

Para ter acesso a um menu secreto entre com: C, →, B, →, C, →.

3DO

S.H.A.D.O.W.

GOLPES

ANVIL STILES

Stile's Side: PF+PF+C
Knife Throw: PB+PF+C
HIDDEN MOVES:
Disappear: PT+ PF+PD shift
Granada: PB + PT+C.

ERIKA STORM

Katana Blast: PT+PF+C
Disappear: PT+PF+PD Shift
HIDDEN MOVES:
Ground Fire: PB+PF+PT+PD shift
Spin Stab: PD shift+ PT + PF.

CARLOS CORTEZ

Flash Bomb: PT+PF+C.
Shotgun Blast: PF+PF+C
HIDDEN MOVES:
Earthquake: PB+PF+PT+ PD shift

RIGGS RIDDICK

Hellfire: PT+PF+A.
Riggs Roll: PF+PB+PF
HIDDEN MOVES:
Disappear:PT+PF+PD shift
Ghostly Touch: PF+PF+C.

SASHA ROMANOFF

Stealth: PT+PB+C
Dagger Draw:PB+PF+A
HIDDEN MOVES:
Slide: PF+PF+C
Crouch Knife: PB+PT+PD shift

GABRIELA ST JOHN

Mesmerize: PF + PF+PT+PT
Cannonball:PF+PB+PT
HIDDEN MOVE:
Fireball: PF+PF+C
VIPER:
Earthquake: PB+PF+PT+PD shift
Disappear: PT+PF+PD shift
Slide: PF+PF+C
Knife: PB+PT+A
Grenade: PB+PT+C

PT: para trás
PF: para frente
PB: para baixo
PD: para direita

PROGAMES

Sempre as últimas novidades!!

NOSSAS LOJAS:

CIDADE DE SÃO PAULO
LAPA -(011)831-0444
SANTANA - (011) 950-6329
V. MARIANA - (011) 549-7383
PINHEIROS - (011) 280-3220
IPIRANGA - (011) 273-6784
VILA OLIMPIA - (011) 822-0515
VILA CARRÃO - (011) 295-1190
MOEMA - (011) 536-0529
VILA FORMOSA - (011) 918-9117
TREMEMBÉ - (011) 953-6743

GRANDE SÃO PAULO
GUARULHOS - (011) 209-0971
S. B. DO CAMPO - (011) 452-2612
OSASCO - (011) 705-2701
DIADEMA - (011) 746-1986

INTERIOR SP
RIBEIRÃO PRETO - (016) 625-8094
S. JOSÉ DOS CAMPOS - (0123) 41-7250
OURINHOS - (0143) 22-2424
INDAIATUBA - (0192) 75-3025

OUTROS ESTADOS

BAHIA
SALVADOR - (071) 248-8609
SENHOR DO BONFIM - (075) 841-1776

BRASÍLIA
ASA NORTE - (061) 274-3311
CRUZEIRO NOVO - (061) 234-8822

MINAS GERAIS
BETIM - (031) 531-3036
POUSO ALEGRE - (035) 422-4603

PARAÍBA
JOÃO PESSOA - (083) 226-2369

PERNAMBUCO
RECIFE - (081) 465-4029

RIO DE JANEIRO
MEIER - (021) 596-2111

Rua Juventus, 831
São Paulo - SP
Tel: (011) 591 0039

SUPER GP DICAS

JAGUAR

IRON SOLDIER

SELEÇÃO DE FASES E TODAS AS ARMAS

Na tela de opções, entre com o número 37668242 no keypad. A confirmação do truque é a borda da tela piscando. Ao começar a partida, todas as 16 missões poderão ser selecionadas e todas as armas estarão à sua disposição.

Splash Video

LOCAÇÃO E VENDA

O MELHOR PREÇO...

... E AS ÚLTIMAS NOVIDADES EM:

3DO * SEGA CD
JAGUAR * SNES
32X * NEO GEO

LIGUE JÁ 011-7444799

AV. GOIÁS, 401 - CENTRO
A MAIOR DE S.CAETANO DO SUL

MEGA

SONIC & KNUCKLES

CÓDIGOS PARA SONIC 1

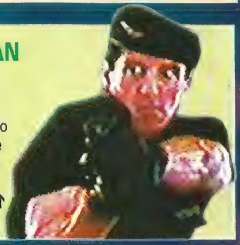
Transforme seu **Sonic & Knuckles** em **Sonic The Hedgehog**. Quando a mensagem "No Way" aparecer, pressione A, B e C ao mesmo tempo. Aguarde a mensagem "Get Blue Spheres" e use qualquer um destes códigos para jogar os bônus rounds. No menu você escolhe Sonic ou Knuckles apertando qualquer botão. Use o cursor vermelho para começar como Knuckles e o azul para Sonic.

Fase 2: 2965 3192 9023
Fase 3: 3610 2354 7327
Fase 4: 2921 0274 3999
Fase 5: 3737 7423 1487
Fase 6: 3053 9029 9071
Fase 7: 3698 8191 7375
Fase 8: 3009 6111 4047
Fase 9: 3482 7286 3167
Fase 10: 2809 6267 2575
Fase 11: 3454 5429 0879
Fase 12: 2765 3348 7551
Fase 13: 3582 0497 5039
Fase 14: 2898 2104 2623
Fase 15: 3543 1266 0927
Fase 16: 2853 9185 7599
Fase 17: 4014 2308 3455
Fase 18: 3319 6540 9215
Fase 19: 3964 5702 7519
Fase 20: 3275 3622 4191
Fase 21: 4092 0771 1679
Fase 22: 3408 2377 9263
Fase 23: 4053 1539 7567
Fase 24: 3363 9459 4239
Fase 25: 3837 0634 3359
Fase 26: 3163 9615 2764
Fase 27: 3808 8777 1068
Fase 28: 3119 6696 7740
Fase 29: 3936 3845 5228
Fase 30: 3252 5452 2812
Fase 31: 3897 4614 1116
Fase 32: 3208 2533 7788
Fase 33: 2994 5155 4236
Fase 34: 3673 9888 9404
Fase 35: 2944 5155 4236
Fase 36: 3629 6970 4380
Fase 37: 3072 0223 8396
Fase 38: 3762 5728 9452
Fase 39: 3033 0992 4284
Fase 40: 3718 2807 4428
Fase 41: 2817 0087 0076
Fase 42: 3518 2963 2956
Fase 43: 2788 8229 7788
Fase 44: 3474 0044 7932
Fase 45: 2916 3298 1948
Fase 46: 3606 8800 3004
Fase 47: 2877 4066 7836
Fase 48: 3562 5881 7480
Fase 49: 3348 5109 0364
Fase 50: 4028 3236 9596
Fase 51: 3298 8503 4428

3DO

DEMOLITION MAN

CÓDIGOS E FASES SECRETAS



Na tela título, pressione R, faça um círculo em sentido horário no direcional até um sinal vermelho aparecer. Comece a partida e você terá muito sangue. Pause o jogo e aperte L, A, ↑, ↓, R e ↑ para ativar a seleção de fases. Mantenha B pressionado e, direcione ↑ e ↓ para escolher a fase.

MEGA

MADDEN NFL'95

CÓDIGOS PARA INCREMENTAR O TIME

Na tela de Set Up pressione B, A, C, A, C. Se você ouvir Madden gritar "Pow", poderá encontrar Jacksonville Jaguars e North Carolina Panthers no menu da próxima temporada.

SNES

MICHAEL JORDAN

PASSWORDS PODEROSAS

Na tela de password, entre com MCHLJRDN-23 e garanta energia extra e 25 vidas.

SNES

CONTINUES INFINITOS E SELEÇÃO DE FASES

Perca sua vida na primeira fase. Quando a tela de continue aparecer, pressione B três vezes. O mostrador do continue mudará para 9, dando a você infinitos continues. Na tela título, pressione X, select, A, select, Y, A, X e Select para a seleção de fases. O nome de cada fase aparecerá acima do título. Pressione L e R para mudá-las. Para jogar a versão do Atari 2600, na tela título, pressione Select, A, A, A, A, A, A, Select e Start.

PITFALL - THE MAYAN ADVENTURE

MEGA

ARMAS, NOVE VIDAS E O CLASSICO PITFALL

Na tela título, use estes códigos para acessar diferentes macetes:

Atari 2600: ↓, A 26 vezes, ↓.

9 vidas: →, A, ↓, B, →, A, B, ↑ e ↓.

99 armas: A, B, ↑, C, A, C e A.

MEGA

EARTHWORM JIM

FORÇA MÁXIMA

A qualquer hora do jogo, pause e entre com este códigos. Jim terá uma reação para cada truque:

Lotar o Arsenal: A,B,B,B,C,A,C,C

Vida Extra: B,B,C,C,A,A,A,A

Plasma power-up: C,A,B,C,A,A,B,A,C

Um continue: aperte A, aí pressione juntos Left e B e depois A,B,A,B,C,A

SNES

INVENCIBILIDADE

Pare o jogo com Start. Aperte L e A ao mesmo tempo e depois B, X, A, A, B, X, A e Start. A equipe de desenhistas do jogo aparece e em seguida o modo Debug com seleção de fases e invencibilidade.

MEGA

RISE OF THE ROBOTS

JOGUE COM O SUPERVISOR

Lotar o arsenal: A, B, B, B, C, A, C, C.

Vida Extra: B, B, C, C, A, A, A, A.

Plasma Power-up: C, A, B, C, A, B, A, C

Continue: Pressione A, PE e B simultaneamente; A, B, A, B, C e A.

SEGA CD

FLASHBACK

PASSWORD DO FINAL DESTE JOGO ANIMAL

Vá direto para o final usando a password:

SANFRA

IRON VIDEO
ALUGUEL, TROCA E VENDA DE TODOS OS CONSOLES
Jogos para sistemas 3DO, Jaguar, CDX, SNES, Mega
LOCAÇÃO A PARTIR DE R$ 1,50
R. Peixoto Gomide, 414 - Centro - SP.
Fone: (011) 284.3857

MSM GAME LOCADORA
SENSACIONAL PROMOÇÃO!!
Alugue na MSM e concorra a uma super mountain bike
MAIS DE 1000 TÍTULOS ORIGINAIS
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
TUDO ISSO E MUITO MAIS
CONFIRA!
Rua Cristiano Viana, 1182
Fone: 864-5083

PITFALL

THE MAYAN ADVENTURE

DETONADO!

Seu pai foi capturado por forças sombrias. Sua missão no jogo é salvá-lo das trevas

Por Marjorie Bros

Harry, o nosso conhecido herói do clássico de aventura **Pitfall**, está de volta após um prolongado descanso de uma década. Tanto tempo de precoce aposentadoria provocou uma série de mudanças. Das boas. Se você esperava os mesmos gráficos pobres da versão do Atari 2600 -que nós rememoramos na página seguinte- você faz parte do time de caras que ficou congelado nos anos 80 e não sabia. Os magos da Activision criaram uma sequência para o 16 bits que enche os olhos, ouvidos e, mais importante do que tudo: os dedos. Os movimentos de Harry são muito mais realistas. Ainda bem, porque a selva não está para peixe. Em alguns momentos você tem a impressão de que ele vai saltar para fora do vídeo e jogar uma partida na sala da sua casa.

DE FILHO PARA PAI

Na verdade, quem está sob o seu comando não é o nosso velho herói do Atari e sim o pai dele, que se encontra perdido em algum lugar na América do Sul- seguindo a tradição do cinema, que sempre manda para essas bandas quem tem de se esconder ou se perder. A jornada, como sempre, não é nada fácil. Mas nada que a equipe de ***SGP*** não possa resolver para você. Hora de encher o cantil com água e passar o repelente contra mosquitos, o cipó das 6h já vai passar.

PITFALL — **4.5**

SNES

ACTIVISION

16 Mega - 11 Fases

1 jogador

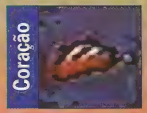
Ação - Continue

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

ITENS

Superforça

Paralisa os inimigos (no tempo)



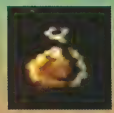
Aumenta energia

Vidas extras

ARMAS

Bumerangue
Vai e volta

Pedra Azul
Explode



Munição
Joga pedrinhas

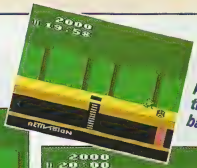
PITFALL 2600

DETONADO

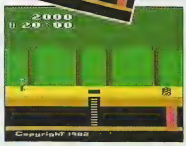
Para matar saudades das antigas gerações, crescidas com o velho Atari 2600, recordamos as primeiras andanças de Harry. ***SGP*** preparou esse mini-detonado. com dicas do outro mundo para não deixar ninguém atolado na lama amazônica!

Para usar as escadas, caia pelos buracos

Não é bom pular na boca do jacaré se ela estiver aberta



Use o botão de pulo para não tropeçar no barril



Fique parado para sair inteiro da selva

SEIBA JUNGLE

Para conseguir pegar a pedra azul, suba e depois caia

Pegue os cipós que ficam balançando pelo nó

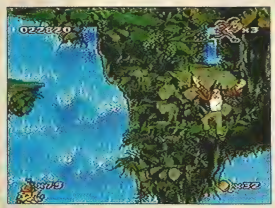
As estatuetas são pontos para continuar quando você morre

Os cipós elásticos e as teias levam a lugares mais altos

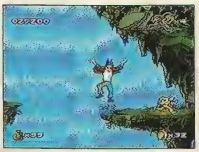
Neste ponto, pule para a esquerda e vá pelo cipó para pegar uma vida

Chegando ao final da fase, mate a onça usando seus projéteis

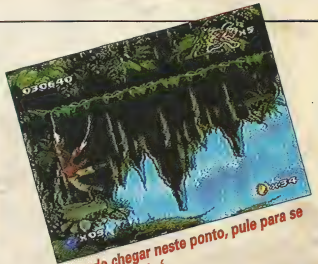
XIBALBA FALLS



No começo da fase, deixe-se cair no cipó elástico da direita para ganhar uma vida



Vá pelas pedras ou caia da parte de cima para pegar esta vida



Quando chegar neste ponto, pule para se pendurar no cipó

CONTINUA NA PÁGINA SEGUINTE

SNES

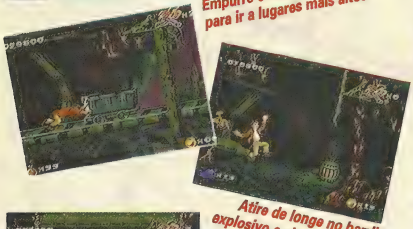
PITFALL
THE MAYAN ADVENTURE

CONTINUAÇÃO DA PAGINA ANTERIOR

Para pegar o anel, pule e direcione para trás quando encostar na parede

Para ganhar uma vida, pegue o cipó elástico da esquerda

TAZAMUL MINES



Empurre o carrinho e use-o para ir a lugares mais altos

Atire de longe no barril explosivo e abra passagem para 1 jogo de bônus...

...em que você tem de repetir a sequência de letras nos botões do controle

Para ir pelo trilho do fundo, vá até o fim do caminho e volte

LOST CITY OF COPAN

Empurre pedras salientes para abrir portas e alçapões

Quando chegar a este lugar, pendure-se nos ganchos, se não é queda na certa

COPAN TEMPLE

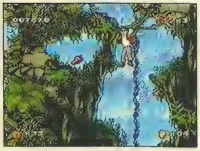
Nocauteie a cobra e use-a como se fosse um cipó

Estoure essa jarra e pegue uma vida

Aqui, enfrente 2 onças ao mesmo tempo. Pedras azuis são uma boa opção

Acione as alavancas e abra portas com direcional para cima

Rasteje usando botão de pulo e pondo o direcional para baixo



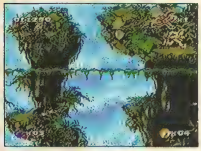
Pegue a pimenta e pule para o final da fase

LAKAMUL RAIN FOREST

Use esses troncos como trampolim segurando para baixo no direcional

Use esse cipó para sair da fase

YAXCHILAN LAGOON



Pule nessa plataforma escondida para pegar a vida

Como no Atari, espere o jacaré fechar a boca e pule nele

RUNAWAY MINE CAR

Pule para os trilhos com a luz verde. Aqueles com luz vermelha estão bloqueados

TIKAL RUINS

O jeito para pegar essa vida é ir pelo outro lado

Pule no tempo certo nessas plataformas que vão e voltam

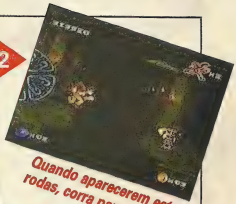
O chefe desta fase é um homem-onça que se transforma em onça quando quer. Pule ao vê-lo bater com a lança no chão

TEMPLE OF TIKAL

1

Nas plataformas flutuantes, vá até o final da sala para achar uma vida

2

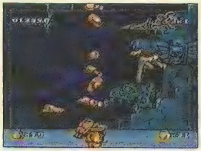


Quando aparecerem estas rodas, corra para onde der

3

Nessa fase, há coisas escondidas atrás das colunas, como este cipó

WARRIOR SPIRIT



Este é o espírito guerreiro que capturou seu pai, o último chefe do jogo. Quando ele pular baixo, salte para não ser afetado pelo tremor. Fique esperto quando ele jogar a mão e pule por cima dela. Aí, na hora em que ele pular alto, atraia-o para um lado e corra para o outro antes que ele caia. Para matá-lo, acerte projéteis em sua cabeça

FINAL

Você vai reencontrar seu pai amarrado nesta rocha. Durante o jogo, pegue todas as letras do seu nome para um final especial

PHANTASY STAR
The end of the millenium
DETONADO

Por Marcelo Kamikase

A série **Phantasy Star** é o RPG carro-chefe da Sega. E este "**The End of Millennium**" é, sem sombras de dúvida, o melhor de toda a série. Cronologicamente, o jogo segue sua trilha baseado nos acontecimentos de **Phantasy Star I** e **II**. É um jeito de tentar esquecer a 3ª versão, que não foi muito bem recebida pelo público. O jogo ficou mais fácil de jogar, com muitas dicas e controles simples e eficientes. Apesar disso, há muitos itens, missões e habilidades escondidas.

PHANTASY STAR	4,3
MEGA	
SEGA	
24 Mega - N/D	
1 jogador	
RPG - Bateria	
GRÁFICO	
SOM	
DIFICULDADE	
FUN FACTOR	
1 2 3 4 5	

ANTES DO MILÊNIO

COMANDOS E CONTROLES

Antes de partir para a aventura, vejamos algumas considerações iniciais sobre os controles e comandos. Durante a tela de campo, aperte Start para fazer aparecer as opções:

SAVE - serve para salvar os progressos do jogo. Três blocos estão reservados para isso.

MESSAGE SPEED - determina a velocidades das falas do jogo.

BATTLE SPEED - dita o ritmo da batalha.

BUTTONS - condiciona as posições dos botões para cada operação.
Apertando A (na configuração inicial) durante a tela de campo aparece um menu principal.

ITEM- para usar, verificar ou descartar um item.

TECH - para usar as técnicas especiais de cada um. Gasta TP.

SKILL - para usar as habilidades especiais. Utilização limitada. Aumenta conforme o level.

EQUIP - para poder se equipar com armaduras, capacetes e armas.

STATUS - mostra uma tela de condições sobre o seu personagem. Permite, ainda, trocar a posição na "fila".

TALK - resulta numa discussão com os membros do grupo. Geralmente mostra o próximo passo a ser seguido no jogo.

MACRO - permite fazer uma programação de suas ações durante a batalha. As principais utilizações são para facilitar a batalha e para usar mais facilmente as técnicas combinadas, uma vez que a ordem programada é seguida à riscas. Veja alguns exemplos de Macros práticos:
Macro para ser usada para quando aparecerem muitos inimigos: comece com uma magia que pega todo mundo, um ataque que varre a tela (tipo bumerangue) e os outros devem atacar normalmente para pegar as "sobras".
Macro para ser usada para quando aparecer um inimigo bem forte: use techs e skills que pegam um alvo e que tiram muita energia.
Macro para ser usada para usar magias combinadas: veja no box correspondente.
Agora vejamos os comandos de batalha:

COMMAND
Subdividido em:
Fight - luta com arma.
Tech - usa as técnicas.
Skill - usa os skills.
Item - faz uso dos itens.
Defend - entra em defesa.

MACRO
Usa os macros previamente programasdos.

RUN
Para dar no pé.

MÁQUINAS HI-TECH

Durante o jogo você vai achar três veículos e pode-se lutar com as máquinas: você fica praticamente invencível uma vez que a energia volta se sair da batalha.

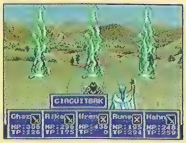
PERSONAGENS

Em **Phantasy Star - The End of Millennium -** existem dois tipos de personagens: seres vivos e andróides. Os andóides não podem ser recarregados com técnicas e itens convencionais, mas se recuperam da "morte" ao sair da batalha e recarregam energia conforme se anda. Seus skill são encontrados em baús e não conforme se aumenta o level, como nos humanóides. Também não possuem techs.

ATAQUES COMBINADOS

Veja como acionar todos os 14 ataques combinados que você pode encontrar em Phantasy Star

BLIZZARD: série Zan (Hewn) + série Wat



CIRCUIT BREAKER: Hi Jammer + Tandle

CONDUCT THUNDER: série Wat + Tandle (na ordem)

FIRE STORM: série Foi (Flaeri) + série Zan (Hewn)

GRAND CROSS: Crosscut + Efess

HOLOCAUST: Savol + Diem

LETHAL IMAGE: Death + Illusion

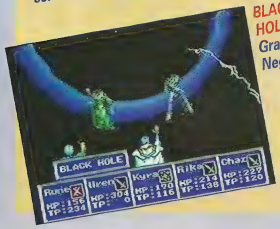
PARADIN BLOW: Ray Blade + Astral

PURIFY LIGHT: Efess + Holyword

SHOOTING STAR: Burst Roc + série Foi (Flaeri), na ordem)

SILENT WAVE: Phonom + Air Slash

TRI-BLASTER: Tsu + Foi + Wat



BLACK HOLE: série Gra + Negatis

DESTRUCT: Deban + Megid + Posibolt + Legeon

Os passos da epopéia

PLANETA MOTAVIA

AIEDO

Onde sua aventura começa. Chaz e Alys são chamados para resolver um problema na faculdade Motavia.

Aqui começa sua jornada

PIATA

Siga para a faculdade e fale com o reitor. Receba a missão de exterminar os monstros no sub-solo. Hahn se junta ao grupo na porta do sub-solo. Avance até encontrar Igglanova, o chefe. Fale com o reitor novamente e prossiga sua missão.

Fale com o reitor, que parece esconder algo

***IGGLANOVA:** Alys deve atacar com Vortex, Chaz usa ataque e Hahn vai de magia*

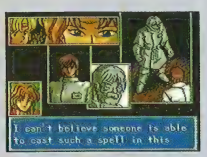
PHANTASY STAR
The end of the millennium

DETONADO!

Agora é a hora da verdade

ZEMA

Se quiser, dê um rolê por Motavia e compre armas. Alys pode aumentar sua eficiência colocando uma arma em cada mão. Chaz deve começar a usar espadas em vez de adagas. Em Zema entre na caverna Birth Valley e encontre o professor Holt petrificado.



O professor Holt está petrificado

MOLCUM

Aqui, sua missão é encontrar Rune, o Mago. Ele se juntará a sua tropa. Rune possui muitas técnicas mágicas de grande poder de fogo. Seu TP também é bastante alto.

Rune, o Mago, vai permitir que você prossiga pela caverna

VALLEY MAZE

Rune abre a caverna para o grupo. Atravesse-a.

A magia Flaeri derrete a pedra que impede sua passagem

TONOE

Vila de Motavian Manias. Fale com o prefeito Dorin. Rune se afasta do grupo, mas Gryz entra para compensar. Vá para os fundos, abra o calabouço e pegue a Ashline, item necessário para despetrificar os habitantes de Zema.

Rune sai de seu grupo, mas Gryz reforça o time

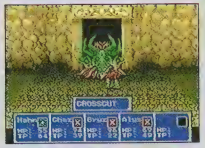
No fim do Basement você encontra a Aishline, remédio necessário para despetrificar

ZEMA

Despetrifique Holt. Na saída detone Igglanova (de novo). Entre novamente na Birth Valley e siga para o Bio Plant e encontre Demi, uma nova espécie de humano (numan).

De posse da Aishline, tudo se anula em Zema

Alguma coisa aconteceu em Virth Valley



IGGLANOVA: o pentelho está de volta. Mas agora ele não é páreo para você

Rika se torna a mais nova integrante de seu exército. Sua arma são suas garras

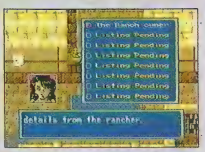
WRECKAGE

Aqui não tem nada a ver com o progresso do jogo, mas tem itens e você fica sabendo mais sobre o Planeta Parma.

O computador possui informações de Parma

AIEDO

Cidade natal de Chaz. Faça compras e melhore o equipamento do pessoal. No Hunter's Guild há trabalhos para poder ganhar uma bolada. Sempre que possível, resolva todos os trabalhos antes de prosseguir a partida. Há uma passagem secreta no Hunter's Guild. Siga para a caverna logo ao norte de Aiedo.



Em Aiedo existem trabalhos no Hunter's Guild

Há passagens secretas onde se conseguem bons itens

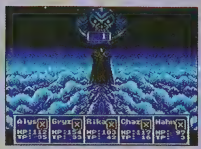
ZIO'S FORT

Derrote Juza, o braço direito do mago negro Zio. Quando for lutar com o próprio, não

se preocupe, é impossível conseguir derrotá-lo neste momento.

JUZA: Utilize o Deban para proteger-se. Depois disso, mande ataque

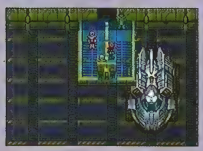
Demi recupera o HP eo TP de todo mundo



ZIO: nem adianta tentar vencê-lo. Ele se proteje com uma magia negra

MACHINE CENTER

Fica ao sul de Krup, a cidade natal de Hahn. Entre e pegue o primeiro veículo do jogo: o Land Rover, que vence as dunas de areia.



Agora, já estando com o Land Rover na mão, dá pra passar sobre as dunas de areia

PLATE CENTER

Passe por Monsen antes de vir para cá. Vá até o computador e pare de qualquer maneira os terremotos que atingem Monsen.

Desligue o computador e pare os terremotos

LADEA TOWER

Recupere Rune para seu grupo. No último andar derrote Gy-Laguiah e ganhe a posse da Psycho-Wand, o cajado que quebra a magia de Zio. Coloque-o em Rune: a Psycho-Wand tem pouco poder de ataque mas aumenta em 4 o mind power, que define o poder da magia.

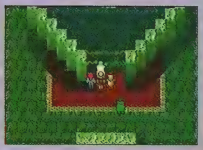
Encontre Rune no caminho e coloque-o de volta no grupo

GY-LAGUIAH: use Deban antes e mande ver na porrada sem se acanhar

Psycho Wand consegue neutralizar qualquer magia

NURVUS

Fica ao sub-solo do forte de Zio (quebre a barreira com a Psycho-Wand). Derrote Zio (neutralise-o usando a Psycho-Wand como item).



Aqui, o lance é usar o Psycho Wand como item

ZIO: utilize a Psycho Wand e depois se proteja com o Deban e Barrier

SATÉLITE ARTIFICIAL ZELAN

Use o espaçoporto para chegar aqui. Encontre Wren.

O satélite artificial Zelan é sua próxima parada

Encontre Wren no satélite. Ele tem grande poder de fogo

NAVE

Derrote Chaos Sorcerer.

CHAOS SORCERER: utilize Barrier e promova um verdadeiro massacre

PLANETA DEZOLIS

TEMPLO

Raja entra para o grupo.

Raja é do tipo curandeiro à moda antiga

TYLER

Verifique o túmulo e vá ao Hangar. Pegue outra espaçonave e ganhe um novo espaçoporto.

Verifique o túmulo para encontrar uma passagem para o espaçoporto

PHANTASY STAR
The end of the millennium
DETONADO!

SATÉLITE ARTIFICIAL KURAN

Derrote Dark Force, que está junto ao computador.

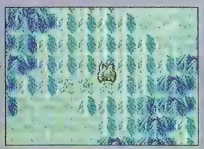
Vá para Kuran

DARK FORCE: Deban e Barrier. Depois use os ataques

O temporal não parou

PLANETA DEZOLIS

Quando estiver de posse do veículo Ice Digger, use-o para atravessar as dunas de neve. Siga em direção a Clim Center, Reshel, Myst Valley, Jut, Gumbious e Weapon Plant para conseguir melhores armas e skills.



Com o Ice Digger, você pode atravessar as dunas de gelo

Proceda como sempre: use técnicas para aumentar DP

Ganhe a Silver Tusk (Rika)

MEESE

Raja adoece no segundo andar do hotel. Receba a missão para salvar Kyra.

Raja adoece em Meese

FLORESTA DAS PLANTAS CARNÍVORAS

Não adianta lutar. Não perca tempo e fuja, Kyra entra para o pelotão.

Bata em retirada!

ESPER MANSION

Procure por Lutz, o lendário personagem de **Phantasy Star I**.

Verifique a Lutz Memory

GUMBIOUS TEMPLE

Fale com o responsável pela Eclipse Torch. Mas ela será roubada.

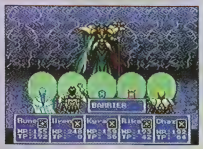
Eles roubam a Eclipse Torch

AIR CASTLE

Derrote Xe-A-Thoul e limpe a barreira formada por suas miragens. No fim está Lashiec, um cara bem poderoso. É melhor ir bem preparado. Destruindo-o terá a Eclipse Torch de volta.

Use o espaço porto para ir ao Air Castle, um dos pontos mais difíceis de Phantasy Star, The End of Millenium

XE-A-THOUL: Barrier + Deban. Use ataques de alvos múltiplos



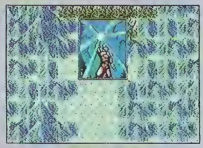
LASHIEC: Barrier + Deban e muito Level

Recupere a Eclipse Torch

PLANETA DEZOLIS

FLORESTA DAS PLANTAS CARNÍVORAS

Queime tudo com a Eclipse Torch.



Tudo acaba virando cinza com a Eclipse Torch

GARUBERK TOWER

Aqui você vai encontrar... Dark Force de novo! Derrote-o! Depois o Gumbious Temple vai explodir. A tempestade vai parar e Reshel começa a se reconstruir.

***DARK FORCE:** use as mesmas táticas já utilizadas antes para vencê-lo*

Depois de Dark Force ser derrotado, o temporal desaparece

GUMBIOUS TEMPLE

Fale com o bispo.

Aqui nesse ponto, o bispo indica o próximo passo a ser dado

PLANETA MOTAVIA

Ganhe o veículo Hydrofoil qua anda sobre a água. Se quiser resolver de uma vez por todas os trabalhos do Hunter's Guild, faça-os agora!

Não insista: Demi não está disponível

SOLDIER'S TEMPLE

Seth pede para ir com o seu grupo. Antes de pegar a Aero-Prism, recupere sua energia e roube os equipamentos de Seth, pois ele é o Dark Force disfarçado. É sua chance de bani-lo para sempre.

O Aero Prism mostra o caminho por onde você tem de seguir

***DARK FORCE:** Deban, Barrier e os ataques mais poderosos*

PLANETA RYKROS

Rykros, o planeta secreto

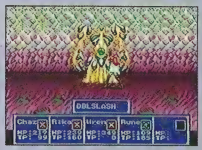
SILENCE TOWER

Fique no centro da torre e fale com o Le Roof.

Le Roof o aguarda

COURAGE TOWER
STRENGTH TOWER

Derrote os mestres e pegue os anéis de Algo, Rykros, Laconia, Parma e Dezolis. Equipe-os no personagens correspondentes.



***DE-VARS:** Barrier. O ponto fraco dele são as magias da série Wat*

***SA-LEWS:** use Barrier e mande ver com seus ataques*

SILENCE TOWER

Pise no centro da torre.

Aqui você fica conhecendo toda a história do sistema Algo

PLANETA DEZOLIS

ESPER MANSION

Vá a sala do Lutz Memory e pegue a Alsydeon Sword. Agora já se pode entrar na Angry Tower em Rykros para pegar a técnica Megid. Basta derrotar a sombra de Alys e responder No para a pergunta.

A Alsydeon Sword é sua

PLANETA DEZOLIS

SPACE PORT

Agora você pode escolher o quinto membro de seu grupo entre Demi, Kyra, Raja, Gryz e Hahn. Recomendamos Raja por suas magias de cura.

THE EDGE

Derrote a causa do Profund Darkness e salve o sistema solar Algo.

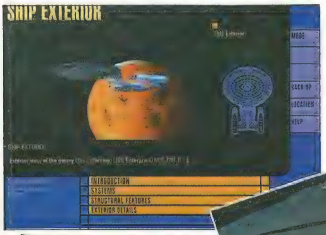
***PROFUND DARKNESS:** o último mestre tem várias transformações. Use Barrier e Deban para cada transformação. Se ele usar o cancelling, use as magias de defesa novamente e fim!!*

Guia faz você "mergulhar" na Enterprise

A computação aos poucos vai rompendo a barreira entre o possível e o imaginário usando a realidade virtual. A Simon & Schuster Interactive apostou na saga Star Trek e desenvolveu um Guia em CD ROM, para os formatos IBM e Macintosh, com o sugestivo título: Star Trek Interactive Techinical Manual. Trata-se de um guia turístico que decifra a nova Enterprise (New Generation). Com o auxílio dos controles, mouse ou teclado, você pode visitar qualquer setor da nave. Para quem não quer se perder, há também a opção de visitas monitoradas. Taí a ocasião, tão esperada, para pilotar a nave, curtir um hiperespaço e teletransportar-se como membro da tripulação.

Esta experiência única é bastante acessível. Basta dispor de um dos sitemas citados e desembolsar 60 dólares pelo CD. O efeito e tempo reais são garantidos graças à tecnologia Quick Time VR.

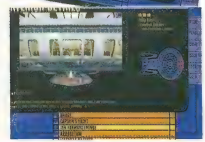
Este programa consegue criar um ambiente inteiro a partir de pontos de referências. Por exemplo, no caso O. J. Simpson a TV norte-americana usou o VR para recosnstituir o interior da mansão em que aconteceu o crime, usando algumas poucas imagens captadas em vídeo.



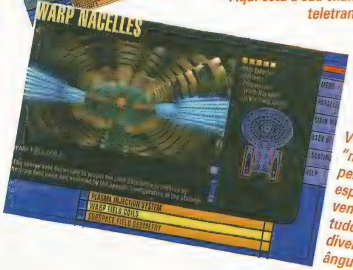
O "tour" inclui algumas tomadas externas da nave

Aqui está a sua chance de ser teletransportado

Nos computadores há dados técnicos sobre a Enterprise



Em movimento, a tela apresenta 256 cores. Parada, a qualidade gráfica aumenta



Você vai "navegar" pelo espaço, vendo tudo por diversos ângulos

Dark Forces, o Doom com algo mais

Na ***SGP*** 10 publicamos uma notinha sobre o projeto **Doom** para o cinema. Coincidentemente, um expert da sétima arte e fanático pelo jogo, o diretor George Lucas, decidiu fazer na surdina uma versão com seus personagens de Star Wars. O time da Lucas Arts trabalhou contra o tempo e conseguiu cumprir o prazo desumano do patrão (o chefe quase morre de inveja!), e deixar **Dark Forces** prontinho e já disponível no mercado, inclusive no Brasil, onde foi lançado em março pela Brasoft. O estilo segue o de **Doom**, com algo mais. O herói tem a opção de escolher oito armas. Os gráficos são a grande atração, bem superiores ao clássico da ID. Para a próxima edição, prometemos uma matéria detalhada sobre as forças das trevas. Aguardem!

O mapa pode ser acessado em separado ou junto com o jogo

Dark Forces é um Doom com caras mais conhecidas

RESULTADO DO CONCURSO

Você foi atrás, investigou, procurou e descobriu o nome do mala que invadiu o jogo alheio. Agora é só conferir aí do lado se você faturou o prêmio.

O NOME DO MALA É ANAKARIS

1º LUGAR: 1 TV 20" com controle remoto - Juliano E. Lorensi Porto Alegre/RS.

2º LUGAR: 1 Rádio gravador estéreo com CD - Diógenes Santos Alvino Capela/SE.

3º LUGAR: 1 Rádio gravador estéreo com CD - Ricardo E. V. Innecco Brasília/DF.

4º LUGAR: 1 Rádio gravador estéreo - Danilo Issamu Hashimoto São Paulo/ SP.

5º LUGAR: 1 Rádio gravador estéreo - Ronaldo Vaz Lino S. Carlos/ SP.

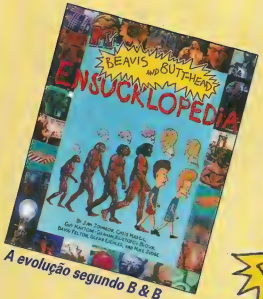
E aí? Não deu? Não esquenta. Tem sempre concurso novo e muitos prêmios na SUPER GAMEPOWER. Detona na próxima.

SUPER GAMEPOWER

HQ

BEAVIS & BUTTHEAD EM DOSE DUPLA

A **MTV Books** está agitando o mercado norte-americano de comics com uma dobradinha de **Beavis & Butt-head**. **Ensucklopedia** é um almanaque de cultura inútil feito a partir de piadas escatológicas e muito humor negro. Na seção de auto-defesa, por exemplo, Beavis ensina o leitor a cuspir no copo de Slurpe do seu inimigo. Já o gibi é um lançamento em parceria com a **Marvel** com histórias inéditas dessa duplinha mal educada.



A evolução segundo B & B

A dupla ataca em toda parte, do rock até mulheres de outro mundo

HQ

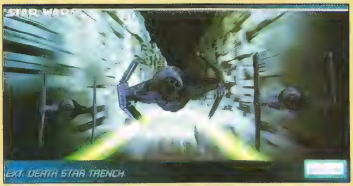
A VOLTA DO MÁSCARA

Muito antes de estrear no cinema, **O Máscara** não passava de uma série mensal de quadrinhos encalhada. Com o sucesso nas bilheterias, a Dark Horse Comics relançou a série, agora com periodicidade semanal. Está vendendo tudo.

CARDS

STAR WARS TEM NOVA SÉRIE

Star Wars volta à cena com uma coleção de 120 cards produzida pela Lucas Arts. A surpresa é que a empresa reservou para este lançamento alguns fotogramas ainda inéditos no cinema. Além disso, a Lucas Arts inovou também no formato dos cards, que são horizontais, ao invés dos tradicionais verticais. No verso, há uma descrição da cena do card e uma outra foto, com a equipe filmando a mesma sequência. Mais uma informação que consta é uma imagem do story board relativa à cena, às vezes com detalhes de personagens.



DESENHO

STREET ESTOURA NO JAPÃO

Enfim, a primeira grande produção em desenho animado para a série **Street Fighter**. **Street Fighter, The Movie,** "invadiu e arrebentou" os cinemas japoneses. O sucesso chegou a ofuscar o lançamento do filme dirigido pelo brasileiro

O desenho de Street Fighter teve um dos maiores faturamentos de 94

Fei Long desafia Ryu para uma luta em Hong Kong. A briga é equilibrada mas Ryu leva a melhor no final

As mulheres arrasam em Street Fighter: Cammy, vítima de uma lavagem cerebral assassina um VIP e Chun Li é uma policial da Interpol, que tem como objetivo destruir a organização ShadooLoo

radicado nos Estados Unidos Steven De Souza, programado para este mês no Japão. O roteiro está sendo considerado infinitamente superior à versão em filme, estrelada pelo ator Jean Claude Van Damme.

Acima, Ryu vs. Fei Long. Ao lado, Dee Jay encara penetras

FEBRE NIPÔNICA

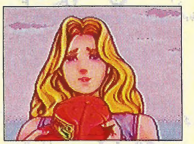
Todos os personagens de **Super Street Fighter** estão presentes com biografias particulares, equilibrando o desfecho da história. A produção é inteiramente japonesa, com traços de mangá. A expectativa para estréia gerou filas quilométricas nos cinemas de Tóquio e os ingressos só podiam ser conseguidos com uma reserva especial. Com o sucesso, a produtora se apressou em converter a superprodução para vídeo para aproveitar todos os nichos do mercado japonês. O desenho já está produzindo seus filhotes: estão sendo realizados capítulos exclusivos para a TV japonesa.

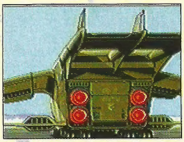
O "staff" do filme traz os pesos-pesados do mundo da animação japonesa. Direção de Guisaburou Suguii, cenários da Mad House e o apoio da Capcom. O diretor também participa da série de TV "Street Fighter", que estreou no Japão no dia 10 de abril

Final Stage

Prepare-se: a Konami não economizou tempo no final da versão para Sega CD deste adventure cyberpunk. O último ato de **Snatcher** tem nada mais nada menos do que 32 minutos, um filme de média metragem. Também não houve restrição ao consumo quando o assunto foi a beleza dos gráficos. Com direito a belas gatas e pôr-do-sol de cinema.

SNATCHER





NOVA CULTURAL

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretoria: Charles Krell, Iara Rodrigues, José Renato D. de Aguiar, Plácido Nicoletto, Shozi Ikeda e Sônia Regina Carvalho

SUPER GAMEPOWER

ANO 2- Nº 13 - ABRIL DE 1995

REDAÇÃO
Editor Chefe: Marcelo Morales
Editor: Rubem Barros
Chefe de Arte: Helena Kantor
Assistente Editorial: Fabio Pedersen Pancheri
Redator: Marcelo Câmera
Consultores: Akira Suzuki , Fabiano Ricardo Ximenes, Antonio de Macedo Soares, Spencer Stachi **(jogos)**, Miguel Angel Paladino **(arte)**

ENGª. DE PRODUTO E PRODUÇÃO
Gerente: Sean Ament
Coordenação de Produção: Fran Moreira Júnior
Editoração: Estela A. S. Squaris, Maria Cristina Braga, Dennis D. F. Arruda
Coordenador Gráfico: Walmir Dionizio
Assistente de Produção: Jaime de Lima

MARKETING
Gerente de Produto: Roberto Carnicelli
Assistente de Marketing: Camila S. B. Bassanezi

PUBLICIDADE
Gerente: Lucia M. Roscio
Executiva de Contas: Alda Marin
Contato: Sheila Briz
Assistente: Adriana Borella

PROPAGANDA E PROMOÇÃO:
Coordenadora: Ione Fabiano
Ass. de Promoção: Sônia R. Sassi
Chefe de Arte: Chico Barbosa
Redatora: Tânia Mara de Oliveira
Assistente de Arte: Edgar Morelli

Diretora responsável: Iara Rodrigues

SUPERGAMEPOWER é uma publicação mensal da NOVA CULTURAL- DIVISÃO DA CLC - Comunicações, Lazer e Cultura S/A. **Redação e Correspondência:** Al. Min. Rocha Azevedo, 346 9º andar CEP 01410-901 - São Paulo, Brasil. **Telefones: Central de Atendimento:** (011) 851-3111; **Fax:** (011) 282-7003; **Telex:** (011) 31747; **Redação:** (011) 851-3644, ramal 264; Caixa Postal 9442 SP CEP 01051; **Publicidade:** (011) 851-3644, ramais 263/293/183.

Impressa na Divisão Gráfica da Editora Abril S/A, av. Otaviano Alves de Lima, 4400. Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A Distribuidora Nacional de Publicações.

Os Números Atrasados desta publicação podem ser adquiridos por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor DINAP de sua cidade. Se preferir, peça direto à Dinap S/A - Caixa Postal 2505, CEP 06053-990 Osasco SP, fax (011) 810-4800, fone (011) 810-6800. Atendemos, mediante disponibilidade de estoque, as últimas 6 edições recolhidas.

IVC

RUNNER TEEN

TÃO DIVERTIDO QUANTO VIDEO-GAME

Todos os dias, das 15:30 às 17:30h, um programa sob medida para você que tem de 11 a 14 anos, com aulas de Funk, Circuito, Alongamento e Step.

Runner JK - Av. Juscelino Kubitschek, 1819 - Tel.: 820.8383
Runner BTV - Av. Bem-Te-Vi, 86 - Tel.: 530.4464
Runner CPT - Av. Prof. Alceu Maynard Araújo, 71 - Tel.: 523.1235
Runner Leste - R. Serra de Botucatu, 900 - Tel.: 296.7059
Runner Angélica - Av. Angélica, 635 - Tel.: 67.4874

RUNNER
HEALTH AND FITNESS

ESTA É A SUA PRAIA.

NEO·GEO CD

The Future Is Now

SNK®

NEO·GEO CD

RETRO AVENGERS

NEO GEO DO BRASIL

AV. EUCLIDES, 56 - JABAQUARA - SÃO PAULO - SP

TEL.: (011) 588-2300 - TEL/FAX: (011) 588-2790

studio

RETRO AVENGERS

Em prol da cultura gamer!

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a hegemonia clássica do universo gamer, por meio da disponibilização de revistas antigas.
A digitalização do acervo se perfaz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares que chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, quaisquer valores cobrados pelo acervo não devem ser aceitos - denuncie!

Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

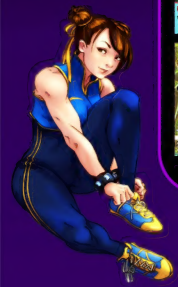
Digitalizado por: *crimsonphoenix*

Editada por: *anderbass*

Revista: *crimsonphoenix*

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.

facebook.com/retroavengers

retroavengers@gmail.com

retroavengers.blogspot.com.br